GAMES' FERAS

STRIDER
TODA A ESTRATÉGIA PARA LUTAR NA TERRA E NO ESPAÇO

INDIANA JONES
DICAS PARA VENCER A ÚLTIMA CRUZADA

CASTLEVANIA II
COMO DERROTAR O PRÍNCIPE DAS TREVAS

E MAIS:
* *HOME ALONE*
* HOMEM-ARANHA
* *FORGOTTEN WORLDS*
* FLYING WARRIORS
* *BURNING FORCE*
* R. TYPE
* *S.C.A.T.*

N: 1 — JANEIRO/FEVEREIRO 1992

bloch

LANÇAMENTO

GAME CITY

O SUPER VIDEO GAME DA ASIAN

- COMPATÍVEL COM NINTENDO
- ALTA DEFINIÇÃO / 3ª GERAÇÃO
- MAIS DE 1000 JOGOS DISPONÍVEIS
- 2 JOYSTICKS ARCADE TURBO
- ADAPTADOR INCLUSO PARA CARTUCHOS DE 60 OU 72 PINOS

À vista **139.900,**

Promoção válida até 08/02/92 ou enquanto durar o estoque.

UM PRODUTO IMPORTADO E GARANTIDO PELA ASIAN

UMA EXCLUSIVIDADE CASA & VIDEO
A CASA DO VÍDEO GAME

BARRA: Av. das Américas, 3939 - Bl. II - Lj. A - Tel.: 325-8506 (Esplanada da Barra) • CAMPO GRANDE: Coronel Agostinho, 76/202 - Calçadão - Tel.: 394-8482 • CAXIAS: Pça. do Pacificador, 51 - Tel.: 771-7552 • CENTRO: Av. Presos, 120-A Tel.: 263-8785 (Esquina Mal. Floriano) • CENTRO: R. do Riachuelo, 161-C - Tel.: 221-1433 • COPACABANA: Barata Ribeiro, 307 - Tels.: 237-2946/255-6886 • COPACABANA: Hilário de Gouveia, 66/310 - Tel.: 255-6583 • ILHA: Estr. do Galeão, 2730/1 - Tel.: 363-2928 - (Ao lado do Bon Marché) • MADUREIRA: Polo I - Estr. do Portela, 99/2º - Tels.: 350-1145/359-7022 • MÉIER: Manoela Barbosa, 1/108 - Tel.: 591-5384 • NITERÓI SHOPPING: R. da Conceição, 188/162 - Tel.: 719-1238 • NOVA IGUAÇU: Av. Mal. Floriano Peixoto, 2162 - Tel.: 767-9005 • SÃO GONÇALO: Nilo Peçanha, 56/75 - Rodoshopping - Tel.: 712-7474 • TIJUCA: Conde de Bonfim, 615/111 - Tels.: 268-9786/288-9011 • TIJUCA: Conde de Bonfim, 106/202 - Tel.: 284-4167 • BRASÍLIA: SCLN, 209 - BL. D - Lj 13 - Tel.: 272-1608 • TAGUATINGA: C12 Ls 01 e 02 - BL. G - Lj 02 - Tel.: 562-5747 • GOIÂNIA: Rua Noventa, 857 - Setor Sul - Tel.: 241-4822

PREPARE SEUS COMANDOS

Estratégias/*Strider*	4
Estratégias/*Forgotten Worlds*	12
Estratégias/*Homem-Aranha*	16
Estratégias/*Mystic Defender*	20
Dicas Infalíveis	23
Estratégias/*R. Type*	36
Estratégias/*Indiana Jones e a Última Cruzada*	40
PC Games	42
Estratégias/*Castlevania II — Simon's Quest*	44
Estratégias/*Castle of Illusion*	48
Games Portáteis	50
Estratégias/*Burning Force*	52
Lançamentos Quentes para 92	55
Estratégias/*Flying Warriors*	58
Gameguia Especial	62
Estratégias/*S.C.A.T.*	64

FOTOS: MIGUEL BOYAYAN

BLOCH EDITORES. Diretoria: ADOLPHO BLOCH, OSCAR BLOCH SIGELMANN E PEDRO JACK KAPELLER. Diretores: ARNALDO NISKIER, ISAAC EDUARDO HAZAN, PAULO PELLICANO, ZEVI GHIVELDER, LEONARDO BLOCH, JIRI BILLER, DAVID ELKIND e OSIAS WURMAN. Diretor Responsável: MURILO MELO FILHO. *GAMES-FERAS*. DIRETORES: Janir Hollanda e Lincoln Martins. EDITOR: André Machado. CONSULTORIA: Boris Kapeller. DIREÇÃO DE ARTE: Carlos Egon Prates. ASSISTENTE DE ARTE: Mônor da Silva Costa. TEXTOS: Mônica Silveira, Flávia Pardini, Zilda Prado e Jô Elias. JOGADORES: Eric M. Prasselli e Renê Alexandre Murad. CAPA: Willy (ilustração) e Haroldo Zaluar (logotipo). AGRADECIMENTOS A: Tec Toy, Dynacom, ProGames, Brinquedos Laura e Galpão dos Eletrônicos. PRODUÇÃO: Carlos Affonso de Lima e Celio Fernandes. DEPARTAMENTO COMERCIAL: David Klajmic. DEPARTAMENTO DE MARKETING: Edson Benetti. PUBLICIDADE: Roberto Antunes. PROJETOS ESPECIAIS: Fernando Câmara Cascudo. RIO DE JANEIRO. PUBLICIDADE: Italo Gargiulo. ADMINISTRAÇÃO, REDAÇÃO E CIRCULAÇÃO: Rua do Russell, 804. Tels.: 555-4000 e 285-0033. Telex: (021) 21525 — Rio de Janeiro. PARQUE INDUSTRIAL: Rua Cordovil, 520 — LUCAS — Tel.: 391-6000 — Rio de Janeiro — Telex: (021) 22751. DISTRIBUIÇÃO: Distribuidora Marchete Ltda. — Rua Frei Caneca, 511 — Tel.: 293-8122 — CEP 20211 — Rio de Janeiro. BRASÍLIA: Roberto Wagner Monteiro. Setor de indústrias Gráficas, Quadra 1, Lote 939 — Tel.: 321-5411 — Telex: (061) 1058. SÃO PAULO: Diretores: Pedro Jack Kapeller e Salomão Schwartzman. Av. Professora Ida Kolb, 551 — Casa Verde — CEP 02518 — Tel.: (011) 856-4122 — Telex: (011) 23684. RIBEIRÃO PRETO: Rua Cerqueira Cesar, 481 — Cons. 1.405 — CEP 14100 — Tel.: (016) 625-8131 — Fax: (016) 625-8131. CAMPINAS: Av. Eng. Antonio Francisco de Paula Souza, 3.121 — CEP 13100 — Tel.: (0192) 32-2305 — Fax: (0192) 32-0457. MINAS GERAIS: Lúcio Portella — Av. Afonso Pena, 1.500, 16.º andar — Tel.: 273-3900 — Belo Horizonte — Telex: (031) 1058. RIO GRANDE DO SUL: Edgard Wallau Júnior — Rua Otávio Rocha 115, 18.º andar — Tels.: 24-4744 e 25-4972 — Porto Alegre — Telex: (051) 1042. PERNAMBUCO: Av. Dantas Barreto, 498 — 2.º e 3.º andrs — Tels.: 224-0555 e 224-0454 — Recife — Telex: (081) 1084. CEARÁ: Augusto César Benevides — Av. Antonio Sales, 2.860 — Aldeota — Tel.: 244-9066. Telex: (085) 1865 — Fortaleza. BAHIA: Av. Tancredo Neves, 148 — Centro Empresarial Iguatemi — Bloco A — Salas 202 e 203 — Pituba — Tel.: (071) 358-6055 — Salvador — Telex: (071) 1214. PARANÁ: Jose Schlapak — Rua Mal. Deodoro, 211, 8.º andar, conj. 806 — Tel.: 224-8263 — Curitiba — Telex: (041) 5202. SANTA CATARINA: Rua Itajaí, 1.403 — CEP 89015 — Tels.: (0473) 22-1077 e 26-1403 — Fax: (0473) 22-1077 — Blumenau. NOVA IORQUE: Arnaldo Dines — 820 Second Avenue, suite 1.100 — New York, NY 10017 — Tel.: (212) 986-2470 — Telex: (23) 261511 — Fax Manchete-NY: (212) 986-2934 — BLOCH UR. PARIS: Arnaldo Bloch, 67 Boulevard Richard Lenoir — 75011 — Tel.: (00331) 4338-6461 — Paris.

ESTRATÉGIAS

STRIDER

Perigo e emoção na terra e no espaço!

1 — Apresentação.

Perto do ano 2000, em um pequeno país do Leste Europeu chamado Kazafu, um rancheiro disse ter visto pontos vermelhos atravessarem o céu e sumirem atrás de uma montanha. Alguns dias depois, estranhas criaturas apareceram na capital do país e arrasaram com a cidade. Nada restou! Essas criaturas ainda marcharam por toda a Europa, América do Norte e do Sul, destruindo tudo o que viam. Em pouco tempo, os cinco continentes já haviam sido invadidos e devastados. Os poucos sobreviventes tornaram-se escravos. O responsável pelas invasões é o Grande Mestre Meio (**2**). Seu objetivo é comandar a Terra através de uma estação espacial que ele mesmo construiu entre o nosso planeta e a Lua: a Terceira Lua. Enquanto isso, numa pequena ilha dos Mares do Sul chamada Moralos, Hiryu, um strider classe-A, recebeu a difícil missão de acabar com o exército de Meio e impedi-lo de dominar a Terra. Ajude Hiryu (**3**) a cumprir seu objetivo.

COMANDOS

Direcional — movimentos de Hiryu
Botão A ou C — pulos
Botão B — espadadas de plasma

Neste incrível *game* você pode escolher o nível de dificuldade do jogo (fácil, médio e difícil) e também o número de vidas com que você quer começar o jogo. Preste sempre atenção ao tempo, para não deixá-lo zerar antes de você acabar a fase. Pegue todos os itens que você for encontrando pelo caminho, e os robôs também. Eles ajudam Hiryu durante a jornada. Para conseguir os itens, é só atirar nos *containers*.

4 — Hiryu pode passar em lugares apertados. Para isso, é só acionar o direcional para baixo e o botão A ou C.

5 e 6 — O herói também consegue dar saltos mortais. Basta apertar o direcional para a direita ou esquerda e o botão A ou C.

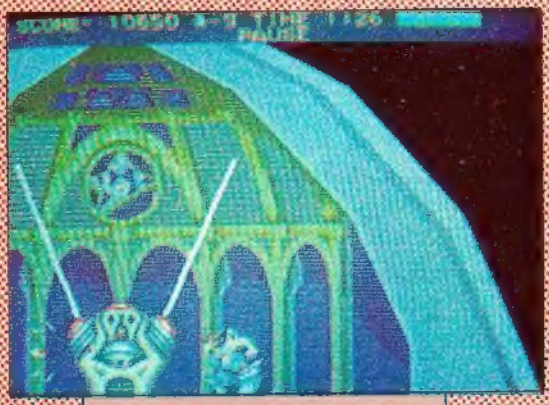
7 — Hiryu chega a Kazafu. A capital esta sitiada e os soldados e patifes atacam o herói por todos os lados. Não se esqueça de pegar os robôs durante o caminho.

8 — O primeiro inimigo de maior porte a ser enfrentado é Strobaya, um musculoso esmaga-ossos. Para acabar com ele, distribua golpes de espada. Não se esqueça de proteger-se de seus golpes.

9 — Assim que você conseguir destruir Strobaya, grude na parede para escapar das chamas do corpo dele.

MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS



10 — O adversário da foto é um emissor multidirecional de *laser*. Atire sem parar, assim que você o vir, mas não chegue perto dele. Todo cuidado com os raios é pouco.

12 — Você chega a Sibéria. Cuidado com os lobos, que estão famintos. A primeira dificuldade surge no portal. Para atravessar, Hiryu deve dar um golpe de rasteira. Mas seja rápido.

11 — Urobolos, um monstro de metal, é o grande inimigo desta primeira fase. Acabe com ele acertando *espadadas* em sua cabeça. Para atingi-la, é só grudar no corpo do monstro. Pronto, agora você conseguiu reconquistar Kazafu!

13 — Surge então o terrível Mecha Pon, um macaco mecânico. Destrua-o atirando em sua cabeça. Para facilitar, o melhor é estar agarrado ao teto. Não se esqueça de ir pegando os itens.

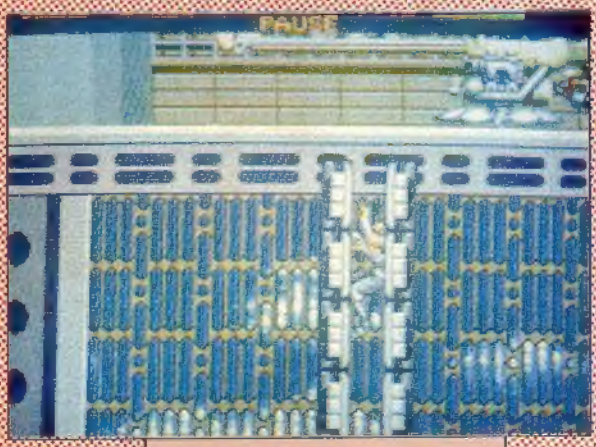
14 — Va subindo em direção à plataforma, mas cuidado com o abismo. Você vai ter de enfrentar vários perigos antes de alcançar a nave Shuttle. Cuidado com as bombas; elas podem arrasá-lo.

15 — Para subir a bordo da nave, você terá de se defrontar com os lutadores de artes marciais Kuniang e o capitão. Não se preocupe: vai ser moleza.

16, 17 e 18 — Hiryu está a bordo de Ballog, uma fortaleza alada, e Eliminador é seu primeiro inimigo. Atenção!

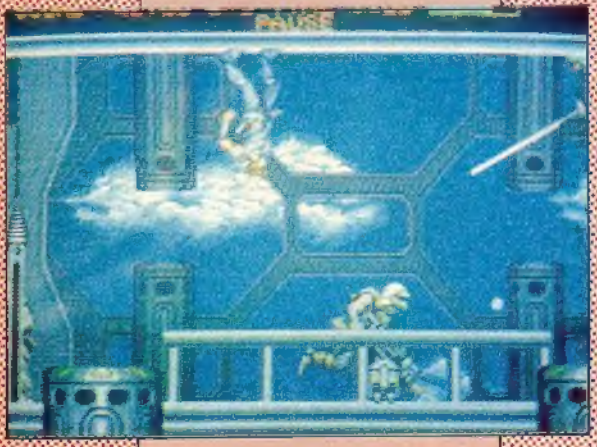
MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS



19 — Cuidado com as paredes. Elas vão se fechando sobre você e podem esmagá-lo. A única saída é subir o mais rápido possível.

21 — Acabe com a invenção secreta de Ballog, mas não destrua sua nave. Seu objetivo final é o capitão Beard. Para isso, distribua *espadadas* na nave. Cuidado, porém, com o campo de força: ele atrai e depois ataca. Cuidado também para não ser atingido pela explosão.



20 — Para se livrar dos inimigos agora, o melhor é andar de cabeça para baixo. Você evitará também o chuveiro de granadas.

22 — Pronto, você conseguiu chegar até o capitão. Fique ligado na sua mão de gancho e nas chicotadas. Use a espada sem parar, a fim de liquidá-lo.

23 — Nas selvas quentes e úmidas do Amazonas, Hiryu terá que se equilibrar nos cipós. Cuidado para não cair no rio: ele está cheio de piranhas. Cogumelos detonantes e armadilhas para onças também atrapalharão o herói em sua missão.

24 — Fique ligado para não se apaixonar pelas amazonas. Fuja de seus machados e bumerangues assassinos.

25 — A saída para não cair no rio são as caronas com os amigos brontossauros.

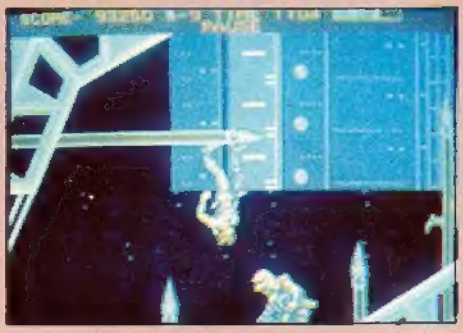
26 — Os brontossauros levarão Hiryu até a batalha final contra Lago, um robô sinistro.

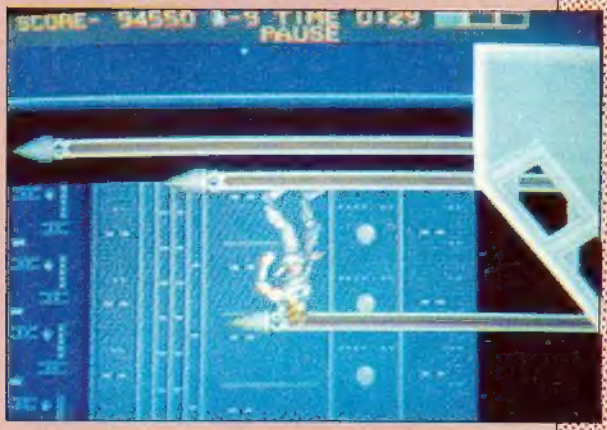
27 — Ao enfrentar Lago, cuidado com suas garras e com o fogo que ele lança. Atinja a cabeça dele com a espada, sem parar.

28 — A Terceira Lua. Hiryu consegue agora alcançar a estação de controle do Grande Mestre. Mas, antes de enfrentá-lo, o herói terá de brigar com robôs e homens atiradores.

MEGADRIVE

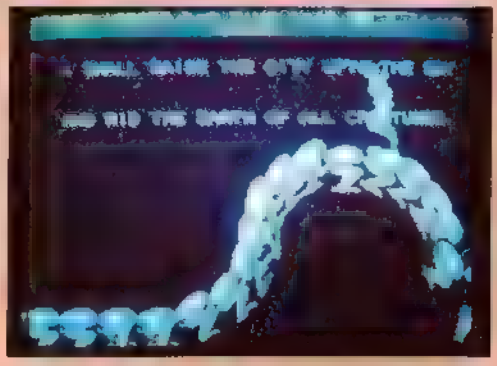
ESTRATÉGIAS

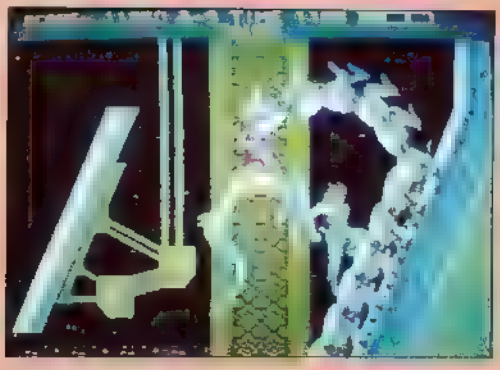




29, 30 e 31 — Atenção redobrada ao passar pelas lanças. Cuidado também com a gravidade. Ela suga o herói para o alto.

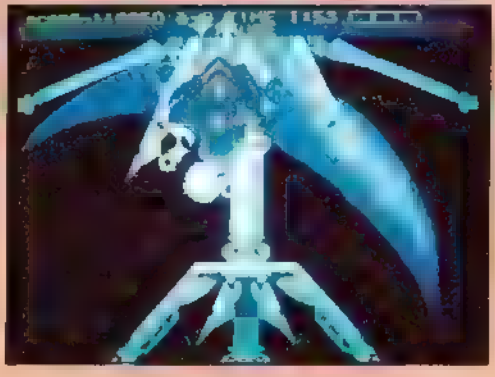
32 — Os inimigos das outras fases voltam a atacar Hiryu neste momento. Use as táticas que você já conhece para acabar com eles.

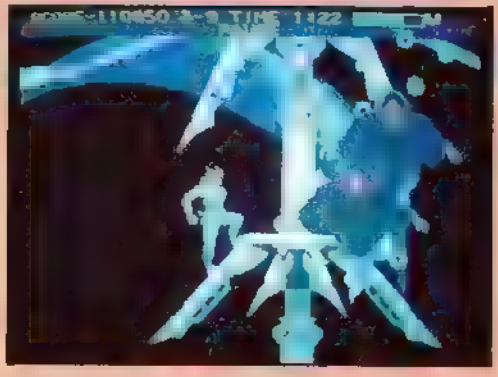




33 e 34 - Pegue uma carona com a Centopéia, assim que ela aparecer. Quando ela começar a girar em círculos, não perca tempo: destrua-a.

35 Pronto, você chegou até o Grande Mestre. Acabe com ele na Torre Suprema distribuindo golpes de espada, mas cuidado para não cair no abismo





36 e 37 Fique ligado nos raios que o Mestre atira, bem como nas piranhas assassinas. Não deixe que eles o surpreendam.

ESTRATÉGIAS

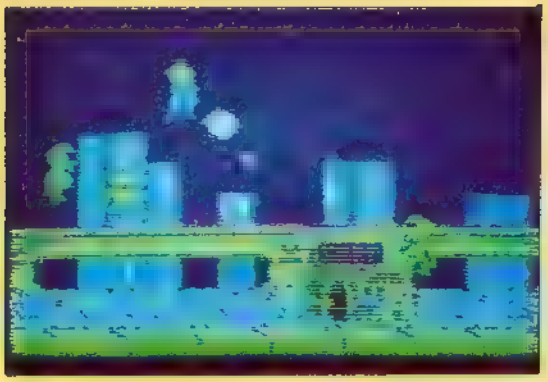
FORGOTTEN WORLDS
Fora, invasores da Terra!

Direcional — Use para movimentar o guerreiro em oito direções
Botão 1 — Pressione-o para girar no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. E, quando estiver na loja, pressione para confirmar a seleção que você fez.
Botão 2 — Pressione-o para girar no sentido dos ponteiros do relógio. No ataque total, aperte os botões 1 e 2 ao mesmo tempo

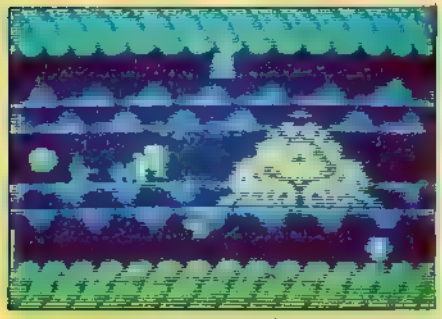
1 — Apresentação de *Forgotten Worlds*.

2 — Sem qualquer aviso, a Terra foi invadida por seres cruéis, que chegaram em naves militares, desencadeando uma guerra sangrenta. Frágeis, os humanos foram obrigados a se render. Porém, um grupo de humanos se escondeu e treinou seus filhos para serem guerreiros. Agora, você deve ajudar um deles a salvar nosso planeta.

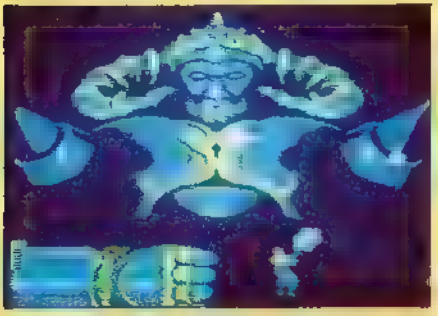
3 — Aqui é a loja. Lembre-se sempre de parar nela quando precisar — é onde você vai encontrar armas poderosas para vencer seus inimigos. Mas para isso, você precisa de muitos zennies, a moeda local. (Agora, não se esqueça, também, do seu satélite. Ele é a sua arma pessoal e estará sempre com você.)



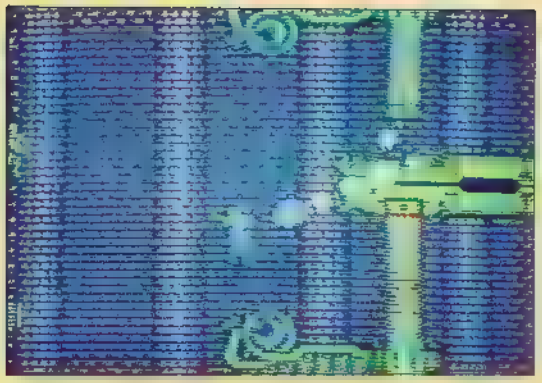
4 — Metrópolis. Inicie a sua aventura lutando ao longo do tunel que conduz à sala das máquinas arruinadas. Atire nas engrenagens para ganhar zenies



5 — Depois, você vai encontrar o Paramecium, que expele gases incendiários. Destrua-o atirando em sua boca sucessivas vezes.



6 — Porto Maldito. Depois de enfrentar vermes reluzentes e homens-lagartos, você vai se defrontar com o Senhor da Guerra, que é todo de ferro. Cuidado com os punhos dele: podem esmagá-lo. Só existe uma maneira de destruí-lo. Arranque o braço dele (atirando em direção ao ombro). Depois, posicione-se no local do braço arrancado, onde você não será atingido, e atire no rosto dele até liquidá-lo.

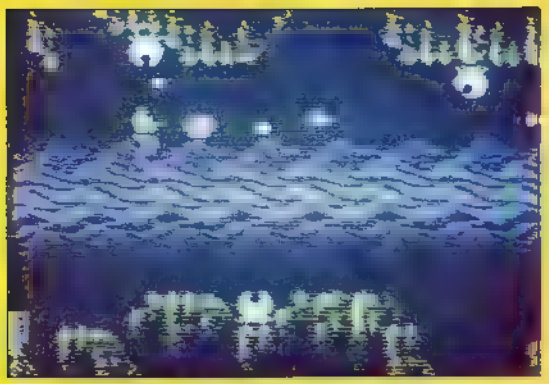


7 — Pirâmide do Terror. Agora você vai arriscar sua vida enfrentando os cruéis soldados de Rah, o Czar do Sol

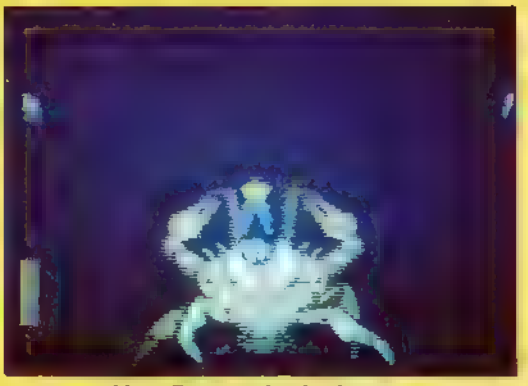
8 — Atenção ao atacar a Esfinge. O segredo é arrancar-lhe a cabeça. Mas, cuidado: ela ainda não morreu

9 — No corpo da Esfinge, existem horripilantes centopéias. Você só se verá livre deste inimigo se acertar um olho localizado no pescoço. Dica: o lança-chamas (Queimador) é a arma mais eficaz contra ela

ESTRATÉGIAS

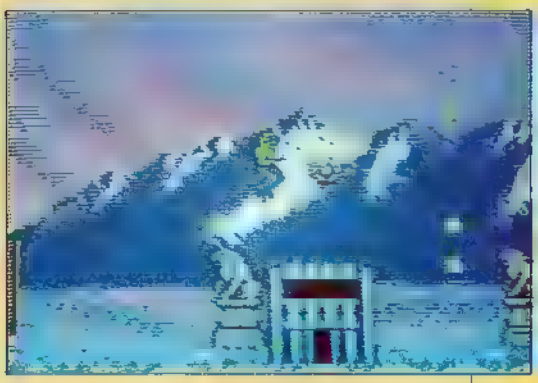


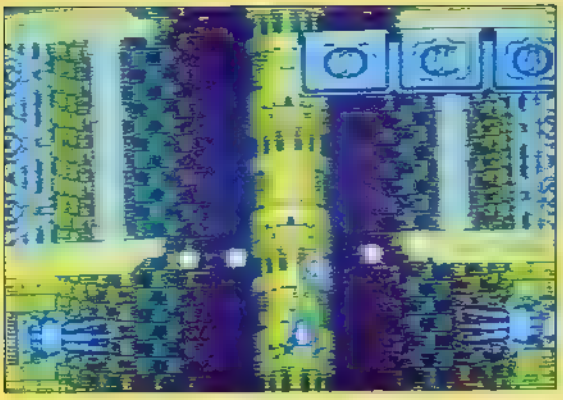
10 — O Fundo do Oceano Não se deixe surpreender por homens rãs, medusas venenosas e misteriosos homens-peixes. Fique atento.



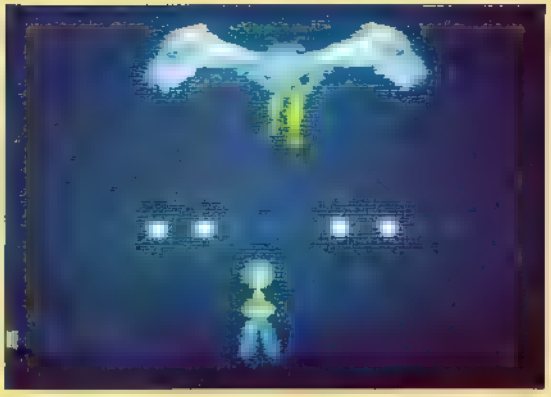
11 — Bem no fundo do mar, você vai encontrar um caranguejo gigante Posicione-se no canto superior da tela e salte no meio de sua cabeça. Mas preste atenção, você só consegue destruir o inimigo se acompanhar passo a passo os movimentos dele. Tenha cuidado com as pinças — elas são fatais

12 e 13 — Agora você está no Mundo Cósmico Logo chegará à Torre do Medo

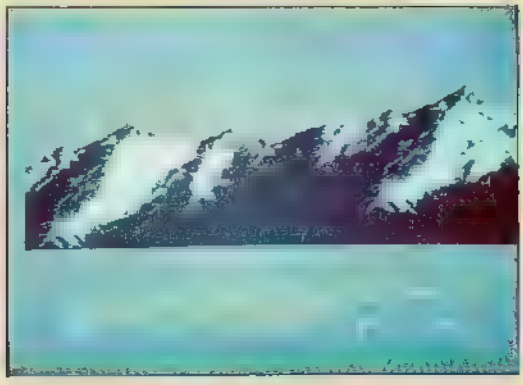




14 A Torre do Medo. Dentro dela, está um superinimigo: o Tirano da Guerra



15 — Para derrotar o Tirano da Guerra, a melhor arma é a Bola de Fogo (detalhe: ela é também a mais cara. Portanto, trate de armazenar zennies



16, 17 e 18 — Parabéns. Você conseguiu derrotar os maléficos alienígenas que invadiram a Terra e vive momentos de glória por seu feito heróico.

MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS

HOMEM-ARANHA

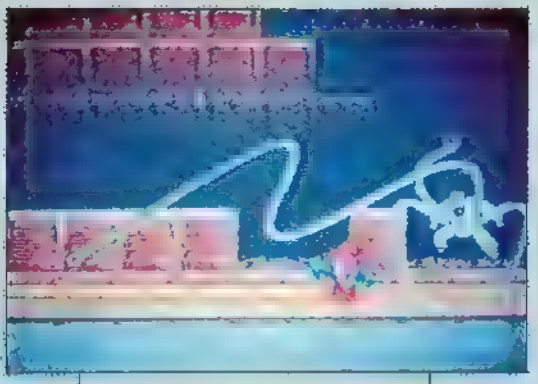
24h para desativar uma bomba!

COMANDOS

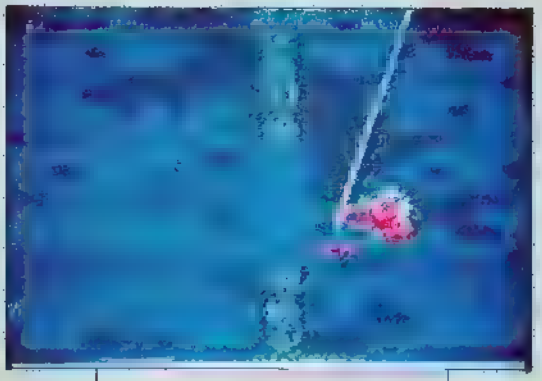
Direcional movimentos do Homem Aranha (inclusive os de escalar prédios, descer e agachar-se).
Botão A — fotografa e lança teias.
Botão B — socos e chutes.
Atenção — para recarregar sua energia, o Homem-Aranha tem que descansar em seu apartamento. Selecione o símbolo Peter Parker e acione o botão A.

1 — O terrível Kingpin quer acabar com a cidade de Nova Iorque, detonando uma poderosa bomba-relógio. Kingpin quer também responsabilizar o Homem Aranha pelo feito e assim acabar com sua reputação. O Homem Aranha tem apenas 24 horas para desativar a bomba e encontrar o inimigo. Ajude-o a capturar o vilão. Logo no começo do game, o dr. Octopus entra na sede do jornal Daily Bugle. Para entrar no prédio também, o Homem Aranha tem que salvar uma velhinha de um assalto e lutar com um guarda no meio da rua.

2 — Spidey, como é mais conhecido nosso herói, está dentro de um depósito e seu primeiro inimigo é um cachorro feroz. Cuidado com o animal — ele não pode ser destruído e rouba energia de Spidey. Logo na saída do túnel, será preciso enfrentar um adversário forte: um homem numa empilhadeira. Destrua-os atirando na parte de trás da máquina. Não se esqueça de tirar uma foto antes de acabar com eles totalmente. A foto valerá US$ 50 e com o dinheiro você poderá comprar mais teias.



3 — O inimigo final da fase é o dr. Octopus, que possui tentáculos no lugar de braços. Vá ao seu encontro com o escudo de teia nas mãos. Não deixe de se agachar. Vença-o com socos na cara.



4 — Agora, no esgoto da cidade, Spidey tem que tomar cuidado para não cair no lixo atômico (e com isso perder suas energias). O melhor é atravessar a fase pendurado nos cipós de teias.

5 — O Homem Lagarto é o grande inimigo desta fase, mas Venon, uma cópia perfeita de Spidey, também vai incomodar nosso herói. Destrua Venon toda vez que ele tocar o chão. Agora é a vez do Homem Lagarto. Espere até que ele levante, e então atire.

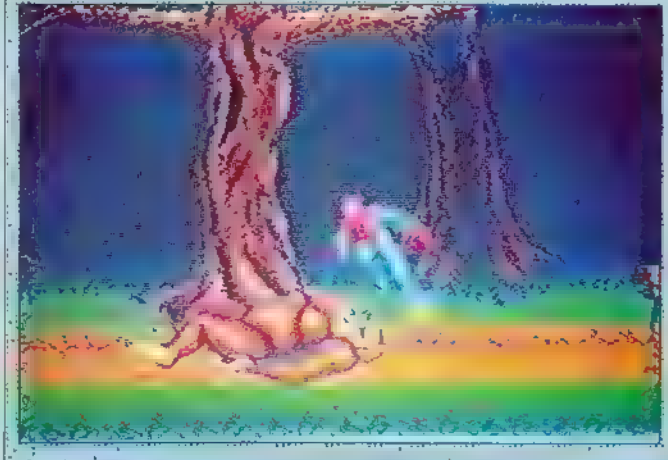
6 — Pronto. Você conquistou a primeira chave para desativar a bomba de Kingpin.

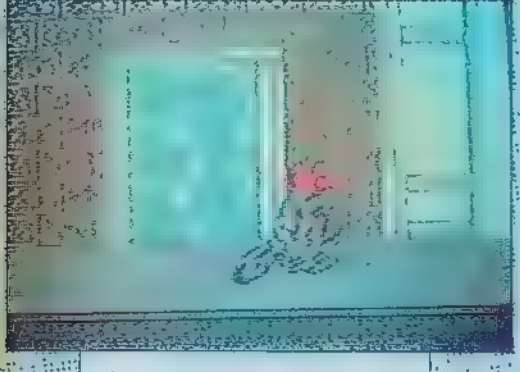
7 — Na usina de eletricidade, não se esqueça de pegar o recarregador de energia, logo no começo. Nesta fase, o Homem Aranha também pode chegar ao final usando somente os cipós. O adversário final é Electro. Acabe com ele atirando dos pontos altos da tela. Só assim o inimigo não atinge você e é possível pegar a segunda chave.

MEGADRIVE

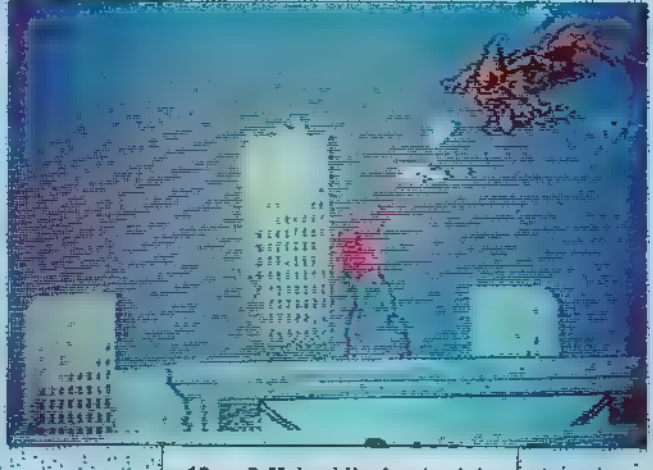
ESTRATÉGIAS

8 — Spidey agora está no Central Park. Cobras venenosas tentarão atacá-lo. O melhor é dar chutes (agachado) para acabar com elas O primeiro adversário de maior perigo*é um enorme gorila. Mantenha-se agachado e atirando para acabar com ele Mas cuidado com seus socos. Procure vidas no alto das árvores Venon volta a atacar, desta vez junto com o Homem Aranha Corra de volta para o início da fase (pelos cipos) e chute o hidrante assim que o Homem Aranha chegar perto. Só a água pode destruí-lo Venon sumirá assim que o Homem Aranha se desintegrar Você tem agora mais uma chave

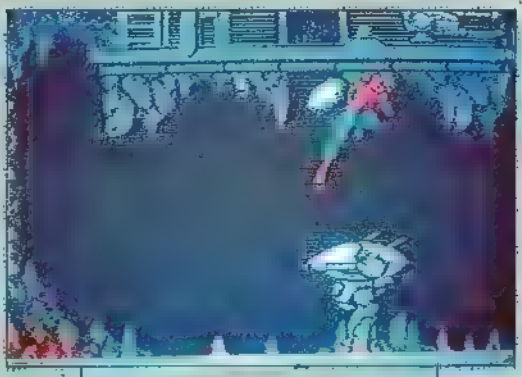




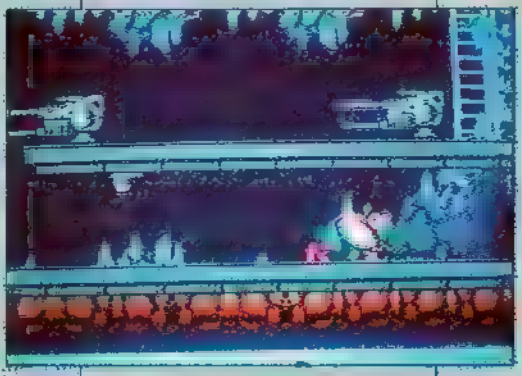
9 — No meio da rua, Spidey presencia uma terrível briga. Fotografe para faturar mais 50 dólares Um motocicl1sta também tentará atrapalhar o herói. Destrua-o com tiros na cabeça quando ele estiver do lado direito de Spidey.



10 — O Hobgoblin é outro inimigo a ser enfrentado. Prenda-o na parede e atire, mas cuidado com suas bombas Venon volta mais uma vez. Espere o monstro chegar ao prédio do centro e atire sem parar. Mais uma chave no bolso! Mas... espere! Uma garota foi sequestrada

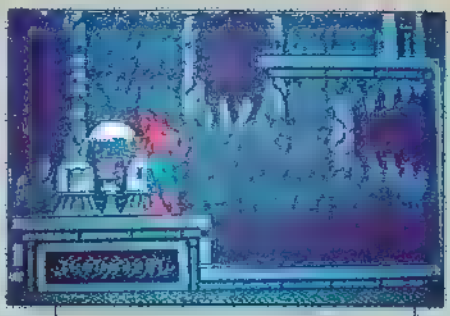


11 — Morcegos e robôs atiradores irritam Spidey nas cavernas. Acabe com eles com chutes e não se esqueça dos recarregadores de energia.

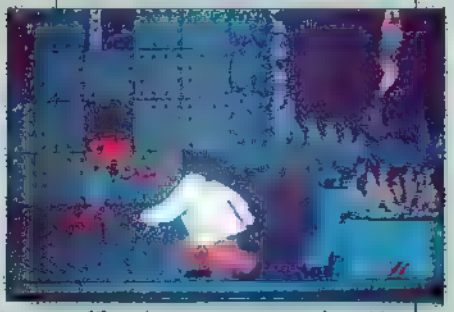


12 Os inimigos de outras fases voltam para atrapalhar o Homem Aranha. Use as táticas que você já conhece para liquidá-los. Eliminando Electro o Homem Lagarto, Hobgoblin e Venon mais uma vez, você conseguirá a última chave que faltava para desativar a bomba.

13 — Aperte *pause* para ver as chaves e vá colocando-as (Select) conforme suas cores forem piscando em cima da bomba.

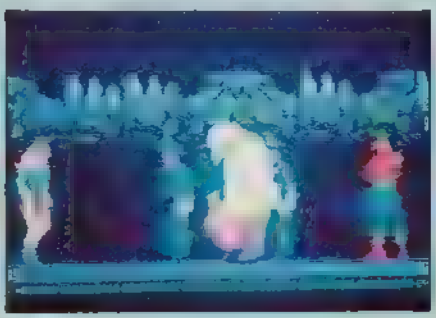


14 — Para enfrentar Kingpin, Spidey tem que voltar ao labirinto.



15 — A moça sequestrada está no labirinto e, suspensa sobre um caldeirão, corre perigo de vida. Atire sempre na diagonal, para que ela não caia no caldeirão quente.

16 e 17 — Contra Kingpin, você deve usar o escudo de teia e chutar sua cabeça.



MEGADRIVE

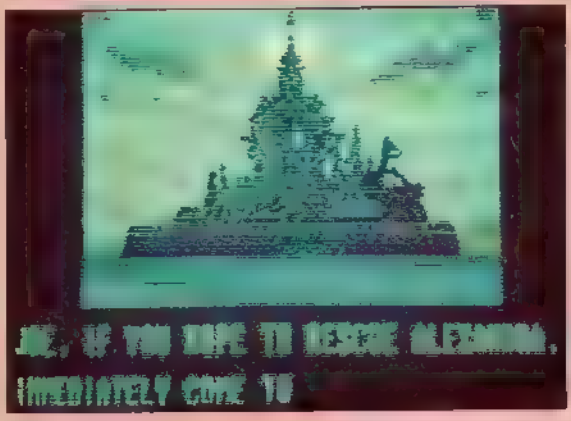
ESTRATÉGIAS

MYSTIC DEFENDER

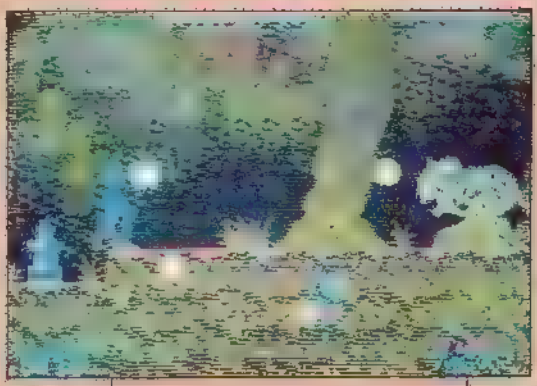
Destrua Zao, o Imperador das Trevas

COMANDOS

Direcional — move Joe para os lados e o faz agachar-se
Botão A — seleciona a magia.
Botão B — utiliza a magia selecionada
Botão C — faz Joe saltar



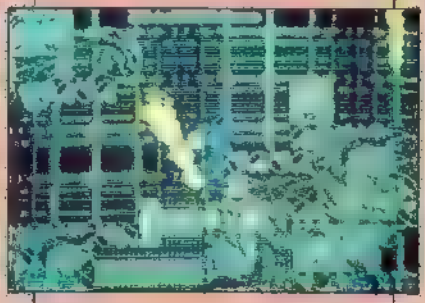
1, 2 e 3 — Um novo perigo ameaça a Terra. Zareth, o discípulo do mal, tramou um terrível plano para trazer de volta o mais cruel de todos os bruxos do Universo — o Imperador das Trevas, Zao. Se ele voltar, vai transformar todos os seres humanos em escravos do mal. So existe um homem em condições de salvar o mundo deste perigo. Joe Yamato. Só ele tem habilidade e forças para impedir Zareth de realizar seu plano. Você vai ajudar Joe a enfrentar vários monstros e seres malignos. Para isto, use a magia que está a sua disposição



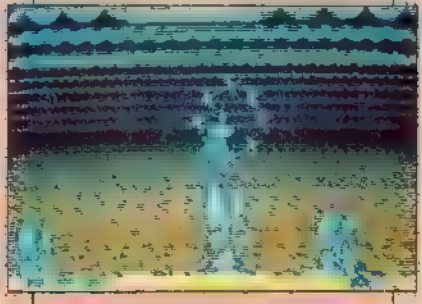
4 — A floresta. Aqui, você precisa derrotar um inimigo intermediário para conseguir uma magia importante. Fique atento.

5 - Aí está o inimigo: uma centopéia gigante. Você só poderá atingi-la se subir nos galhos de uma árvore. Ao eliminá-la, você receberá a magia do fogo, uma arma poderosa para destruir o inimigo final. Atenção: não se esqueça de pegar as esferas azuis e vermelhas no caminho. Elas recarregam sua energia.

6 e 7 — Escada do labirinto. Agora, você vai enfrentar os magos que estão girando no ar. A magia ultra-sonora será encontrada no caminho. Procure, e vá atrás do monstro. Quando ele aparecer, atire repetidas vezes.



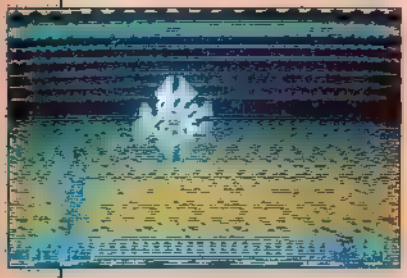
8 — Aposento das máquinas do demônio. Neste labirinto, tome cuidado com tudo o que se aproximar. Não se esqueça de recarregar sua energia. Dica: escape do aposento através do elevador. *Não* refaça o caminho, ou você jamais sairá.

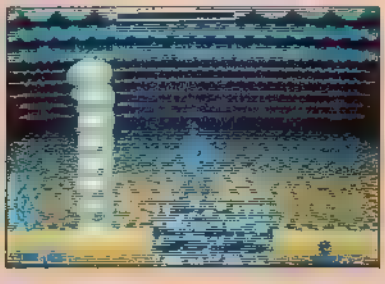


9 — Lago da larva. Você deve passar sem cair no lago. Atenção.

MEGADRIVE

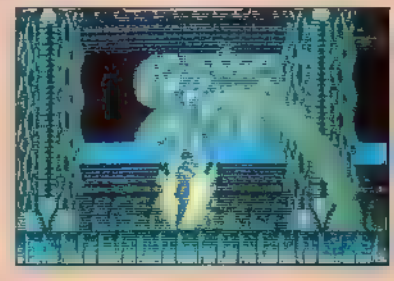
ESTRATÉGIAS

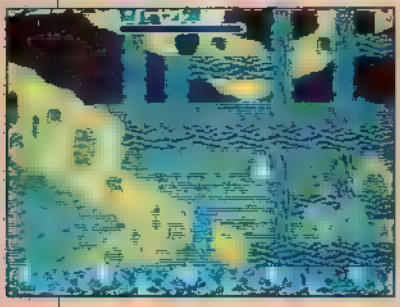


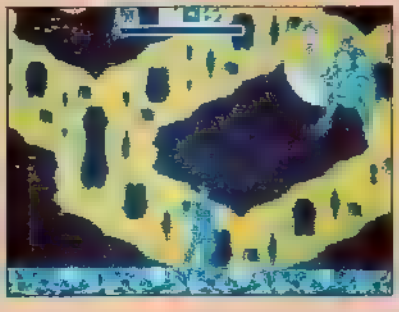


10 e 11 Quando encontrar o inimigo, atire nele sem parar. Não hesite e você conseguirá destruí-lo

12 e 13 Cova da aranha Procure gravar bem os movimentos de cada inimigo — assim será mais fácil derrotá-los. Use o fogo contra o homem de cinza que fica no topo do tentáculo Atire sem hesitar







14 e 15 — Depois de sair do aposento das máquinas dos fantasmas, você vai entrar no labirinto-elevador A dica para escapar da magia aqui é pular em sentido contrario ao do pulo usual Assim, você não será atingido. Finalmente, voce chega ao covil de Zao, onde deve optar pela magia do dragao-trovão ou pela magia psiquica. Para eliminar o ultimo inimigo do jogo, é essencial ainda acertá-lo do rosto Para evitar que o monstro o atinja, grave a trajetória dos tiros dele. Só assim você poderá se desviar sem problemas

DICAS MALUCAS

Solar Jetman (Nintendo) — Codigos Secretos

Aqui estao alguns códigos para os planetas para que você comece sempre com três ou mais homens

Planeta 2 KLB PBN BBM KGB

Planeta 3. KBB DPL HBR XHB

Planeta 4: KQB DGG DDX VHB

Planeta 5: KHD ZLG DBG BHB

Planeta 6: KLD GBB DBM KRD

Planeta 7: KQD BQQ LBR VHB

Planeta 8: KGD TBN BBX WHB

Planeta 9: HBG TMP LBG KHB

Planeta 10: KDG NNN KBM QBB

Planeta 11: KQG XPM QBR DHB

Planeta 12: HHG LDG BBX WHB

Planeta 13: KHG WGG BBG DHB

Teenage Mutant Ninja Turtles (Game Boy) — Bonus para você

Dica para conseguir selecionar fases de bonus Quando aparecer na tela a mensagem *Push Start*, pressione o botao de *start*, fazendo com que a seleçao normal de estagios apareça Em seguida, aperte ao mesmo tempo os botoes A e B o que fará aparecer um ? no menu Coloque o cursor no ponto de interrogação e aperte *start* novamente Voce podera escolher três bonus para jogar Selecione o que voce quer e de *start*.

After Burner II (Mega Drive) — 100 misseis!

Quando você for reabastecer o seu caça é possivel aumentar para 100 o numero de misseis. Use estes truques no seu *joystick*

Round 3 esquerda e B
Round 5 direita e B
Round 9. apenas o B
Round 11 direita e B
Round 13 esquerda e B
Round 16 direita e B
Round 19 apenas B
Round 21 direita e B

Conquest of the Crystal Palace (Nintendo) — Fique invencivel

Tente esta dica e você poderá ficar invencível. Assim que aparecer a tela de apresentação, aperte *select*, A e B simultaneamente. Faça isso até ouvir o som diferente. Agora aperte *start*, direcional para a direita e *select* para conseguir invencibilidade temporária. Repita isso a qualquer momento para ficar invencível de novo

Sonic, The Hedgehog (Mega Drive) — Entre no Level Select

Para conseguir entrar no level *select*, use este truque aperte o direcional para cima para baixo, esquerda e direita. Va repetindo essa sequencia até ouvir um som diferente Entao, aperte o botao A e o *start*.

Boxxe (Game Boy) — Supersenhas

Aqui estão as *passwords* para cada fase do jogo

1 BDBD
2 DBBD
3. GBBG
4. HBBH
5 JBBJ
6. KBBK
7 LBBL
8. MBBM
9 NBBN
10. PBBP
11 QBBQ

Wonder Boy (Master System) — Mantenha a esquerda

Para conseguir vencer os inimigos, fique do lado esquerdo da tela e permaneça pulando e atirando machadinhas na cabeça deles

Alex Kid in High Tech World (Master System) — Senha

Anote essa *password* para jogar mais facilmente esta aventura do loirinho Alex Kid.

LggXsRtMsa

DICAS INFALÍVEIS

Black Belt (Master System) — Dica para ficar imortal

Fique imortal com este truque. Na primeira tela do jogo, vai aparecer um bonequinho mostrando quantas vidas você tem. Exatamente na mudança de tela, aperte rapidamente o reset e continue apertando. O bonequinho vai morrer e você ficará invencível. Mas, não se esqueça: se você não fizer justamente quando mudar para a tela vermelha, o truque não funciona.

Bad Dude (Nintendo) — Ganhe 64 vidas

Para conseguir 64 vidas, use a seguinte estratégia: na tela de apresentação aperte os botões B, A, direcional para baixo, para cima, para baixo e para cima no controle 2 e então aperte *start* no controle 1.

Teenage Mutant Ninja Turtles II (Nintendo) — Sete vidas a mais

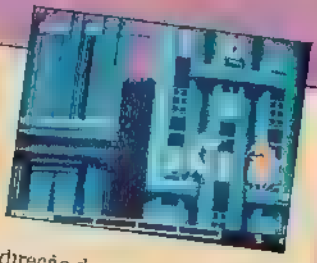
Para selecionar que fase quer jogar e começar a partida com dez vidas em vez de três, use este truque: aperte os botões B, A, B, A, coloque o direcional para cima, para baixo, aperte B, A, direcional para a esquerda, direita, aperte B, A e dê *start*. Você terá que ser bem rápido nos comandos para esta dica dar certo.

E-SWAT (Mega Drive) — Dicas para 3 fases

Aqui vão dicas para as três primeiras fases deste jogo.

1º inimigo — Este vem dirigindo um helicóptero na sua direção e acaba descendo abaixo do nível do solo. Quando ele subir, vai se direcionar para a direita ou esquerda. Atire sem parar em sua direção. Com uma sequência de balas detonadas direto no helicóptero em pouco tempo você o destrói.

2º inimigo - São dois robôs gigantes. Fique agachado no meio da tela atirando nos dois sem parar. No entanto preocupe-se mais em matar o robô da direita, sem esquecer de mandar umas balas na direção do outro. Depois que eliminar o da direita, acabe com o outro e você está na outra fase.



3 inimigo - Este é um cientista louco, que usa uma armadura cibernética. Pegue todos os poderes que aparecerem até encontrar o Poder de Fogo. Fique no canto direito da tela. Quando o cientista atirar em você, pule, desviando-se dos tiros e acione o Poder de Fogo. Do contrário, será muito difícil matá-lo.

Cloud Master (Master System) — Acabe com os chefões

Derrote os chefões com essas dicas. No Round 1 o principal chefe é Phoenix. Acerte-o no bico pelo menos 15 vezes para conseguir derrotá-lo. Seu melhor poder de fogo é o modo com três tiros.

No segundo *round*, derrote o monstro mirando na boina vermelha que está na sua cabeça. Para não ser atingido pelos parafusos que ele joga, posicione-se no canto superior esquerdo da tela e então mova-se para baixo seguindo os parafusos.

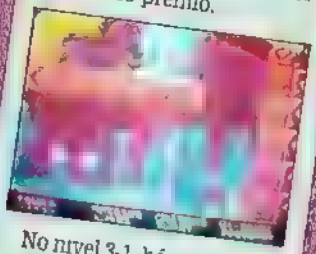
No *round 3* vença o Buddah Gigante atirando exatamente no ponto vermelho acima de seus óculos de sol.

DICAS INFALÍVEIS

Castle of Illusion (Mega Drive)

— Passagem Secreta

No nível 1 1, para achar a passagem secreta, pule da segunda plataforma e vá pela passagem subterrânea. A primeira passagem a esquerda tem uma parede falsa pela qual Mickey pode passar No final da passagem, existe uma variedade de guloseimas como prêmio.



No nível 3-1, há uma passagem secreta idêntica, logo antes de você entrar na passagem subterrânea Faça exatamente como no nível 1-1 e você encontrará outra parede falsa e um quarto com guloseimas.

Mercenary Force (Game Boy) — Ganhe mais dinheiro!

Aperte para cima, *Select* botões A e B juntos na tela de abertura Agora você vai começar com $ 50 000 em vez de $ 5.000. Tudo o que você tem que fazer e apertar para a direita para selecionar os estágios.

Power Blade (Nintendo)

— Atenção ao som

Consiga o teste de som usando este truque Coloque o direcional para cima e para direita; aperte o botão *select* do controle 1 Depois, coloque para baixo e para a esquerda no direcional e pressione os botões A e B do controle 2 Aperte *start* no controle 1 para aparecer a tela com o teste de som Coloque o direcional para cima e para baixo para movimentar o cursor próximo do som que você quer ouvir O botão A escolhe os sons; o botão B interrompe o som escolhido

Sonic, the Hedgehog (Mega Drive)

— Superdicas!

Aqui estão algumas dicas para o jogo do porco-espinho.

1) Para conseguir destruir paredes, Sonic tem um recurso especial. Venha correndo e aperte o direcional para baixo assim que chegar perto da parede Sonic vem rolando e destrói os tijolos

2) Procure sempre atrás das paredes Existem passagens secretas que escondem vidas extras Na segunda Zona, na fase das passagens subterrâneas cheias de lava. Sonic deve ir por trás de uma das paredes, onde vai encontrar duas vidas Para chegar até esse ponto, é preciso pegar o bloco cinza e ir deslizando por cima da lava até chegar na parede Nessa fase, é possível achar vidas perto dos espetos que caem de cima

3 A segunda fase exige de Sonic muita maestria em se desviar dos espetos e das colunas de concreto que vêm do alto. É preciso decorar milimetricamente onde se posicionar.

4) Se quiser ir mais rápido na segunda zona, você pode ir correndo por cima da lava desde que esteja com muitos anéis e consiga pega-los assim que eles escaparem de você.

5, Para derrotar o inimigo da segunda zona, siga este procedimento Ele irá soltar bolas de fogo no pedaço de terra onde você está. Fique do lado oposto ao dele e, quando ele vier na sua direção, dê cabeçadas nele e pule para o outro lado. Dê seis ou sete cabeçadas e ele estará morto.

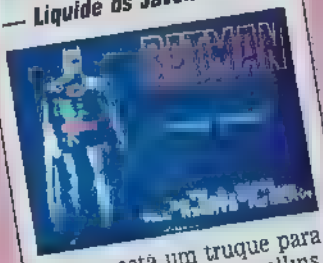
Nemesis (Nintendo)

— Aumente seu poder

Para aumentar seu nível de poder aperte start direcional para cima, para cima, para baixo, para baixo, para esquerda, direita, esquerda, direita, aperte B, A e dê start.

DICAS INVALÍVEIS

Batman (Nintendo) — Liquide os Javellins!



Aqui está um truque para você derrotar os Javellins, que são encontrados nos estágios 2 e 5 de Batman. Selecione o Batarang e se posicione exatamente no ponto em que não estiver ao alcance da lança dos Javellins. Fique de olho na posição da lança. Quando ela estiver o mais recolhida possível mande um Batarang nele. Feito corretamente, este truque faz com que você os mate com apenas um ataque em vez dos quatro habituais. Isso também vai ajudar a conservar as suas bolinhas de chumbo.

Dragon Spirit (Nintendo) — Teste de som e escolha de estágios

Você deverá estar com os dois controles ligados no console. Só *depois* ligue o console. No controle 2, fique apertando os botões A e B enquanto coloca o direcional para direita e então aperte *select*. Dessa forma você consegue o teste de som. Use o controle 1 para escolher e tocar diferentes sons. Para escolher os estágios, no controle 2 aperte B, para cima, para cima, B, para baixo, para baixo B. Você verá o número 01 aparecer embaixo do teste de som. Aperte para a esquerda e para a direita no controle 2 para escolher o estágio desejado. Então aperte *start* no controle 1.

Silver Surfer (Nintendo) — Supersenhas

Passe de fase usando estas senhas. Aperte ao mesmo tempo o direcional dos dois *joysticks* para que a tela de *password* apareça.

Para conseguir todas as armas: CKWJT4

Para obter *continues* infinitos: SJM333

Conquistar invencibilidade: KJTTJK

Strider (Nintendo) — Superdicas

Aqui estão algumas *passwords* para você começar em diferentes partes desse jogo.

Para começar com Kazakh, Egypt, Australia, Slide, Agua Boots, arquivos 1 e 2, use as *passwords*: BCJB, JBNB e NBIB.

Para começar com todos estes mais arquivo e chave 2, use esta: CEOC, KCOC e OCMC.

Para começar com tudo isso mais Japan, China, o Plasmo Arrow, as Magnet Boots, Medical (10), Spark, Jump, e os arquivos 3 e 4, use HLDJ, DIGH e GHGH.

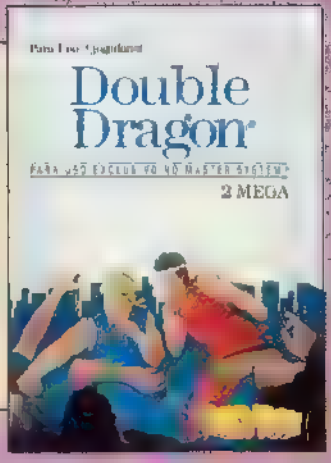
Para começar com todos mais África, Attack Boots, Warp, Ground, Medical (25), arquivos 5 e 6 e chave 3 use OFNA, MPNK e NGMO.

Para começar também com Los Angeles, Spark Ball e chave 5, use as *passwords* BJAP, PEAN e ANOB.

Para começar com tudo e mais Red Dragon Headquarters, Spark Ball, Medical (30), menos Attack Boots, use as *passwords*: DMCC, PGCF e CPMD.

Double Dragon (Master System) — Passe (fácil) de fase

Se você não consegue passar de uma determinada fase, há uma dica. Quando chegar no castelo, entre pela porta. Lá dentro você está vulnerável, pois os *continues* acabaram. Para prolongá-los, simplesmente dê dez pulos. Pronto.



DICAS INFALÍVEIS

Super Mario Bros. III (Nintendo) — Ganhe 99 vidas!

Dica para conseguir 99 vidas. Faça o seguinte: vá para o mundo 2, com a roupa de castor, e entre na fortaleza. Logo no início da tela seguinte você verá três tartarugas. Tente acertá-las de uma vez só. Então volte para a primeira tartaruga e acerte-a novamente. Em seguida, aperte o botão A para conseguir asas e vá voando até a segunda tartaruga. Pule em cima dela. Repita esta operação até atingir o número de vidas que você quer.

Forgotten Worlds (Mega Drive)

— Ressurreição!

Você terá que jogar em dupla. No momento em que um dos jogadores morrer, aperte *start* e o botão A simultaneamente. Com isso, o personagem viverá de novo. Esse truque não dará certo se os dois jogadores morrerem ao mesmo tempo.

Rock'n Chase (Game Boy) — Direto para a fase 7-1

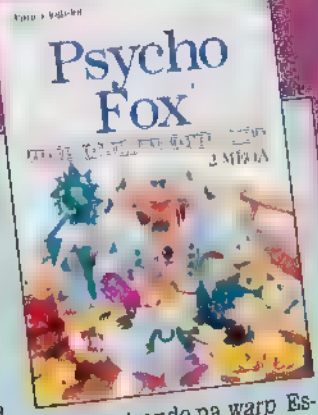
Quando a tela de apresentação aparecer, pressione o botão A duas vezes e em seguida o B também duas vezes. Depois, aperte A uma vez e B duas vezes, dando *start*. Dessa forma você passa diretamente ao estágio 7-1.

Shadow of the Ninja (Nintendo) — Jogue com 9 homens

Para jogar com nove homens, basta seguir a seguinte dica no caso de você estar jogando sozinho. Escolha a opção para duas pessoas e deixe que um dos personagens seja morto. Agora, espere até que todas as vidas do outro acabem. Aperte os botões A e B e o primeiro personagem aparecerá com mais vidas.

Psycho Fox (Master System) — Na Warp Zone

Para chegar a warp zone, vá até as plataformas saltantes do Mundo 1-3, no final do estágio. Depois, pule para o alto da tela. Ali você vai achar três plataformas saltantes em um cenário triangular. Salte da plataforma mais baixa, a direita, e dê socos no ar. O céu vai começar a rachar. Bata mais duas ou três vezes no mesmo ponto e aparecerá um buraco preto. Se você pular neste buraco,



estará entrando na warp. Escorregue pela lâmina de aço até alcançar dois tubos. O primeiro leva você até o Mundo 5-1 e o segundo, para o Mundo 4-1.

Alex Kid in High Tech World (Master System) — Pegue os passes

Para você conseguir os passes da viagem para chegar à fase arcade, você deve ir ao templo na fase Village. Chegando lá, terá que rezar 100 preces aos deuses para obter o seu passe verdadeiro. Acompanhe a prece do pequeno Alex: "Please, all gods, help me find the way to the arcade"

DICAS INFALÍVEIS

Castlevania, the Adventure (Game Boy) — Passagem secreta

Entre na passagem secreta Para isso, pegue a quinta corda no primeiro estagio Va subindo pela corda até alcançar os tijolos. Quando desaparecer da tela, você vai sair em uma tela de bônus com quatro itens bastante úteis para continuar o jogo

Gremlins 2 (Nintendo) — Senhas para mudar de fase

Passwords para mudar de fase

1-1 GBQK
1-2 BVKE
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3 2 ZFFJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Altered Beast (Master System) — Mais vidas

Consiga mais duas vidas em vez de apenas tres neste jogo intrigante Durante a tela de apresentaçao, coloque o direcional para cima e para a diagonal esquerda e aperte os botoes 1 e 2 ao mesmo tempo. Assim que o jogo começar, voce tera cinco vidas.

Phantasy Star (Master System) — Fase final

Depois que voce tiver derrotado Lassic, você deve voltar ao Governor Mantenha Maya viva ou entao consiga uma transferencia para que você possa voltar para Palma Quando você entrar na mansao você cai dentro de uma armadilha em um poço Continue seguindo os corredores (pode ser que você caia em mais duas armadilhas). Direcione-se para a direita e vire duas esquinas Dê mais três passos e encontre a parede a direita Voce vai encontrar uma passagem secreta Nao vacile e entre direto nela Caminhe pelo *hall* até achar uma porta mágica Esta é uma boa hora para voce se abastecer com hamburgueres, porque assim que passar esta porta, você encontrará o seu ultimo e pior inimigo

The Simpsons (Nintendo) — Vida que vale por 3

Na fase 1, depois de passar pelo skate há uma vida que vale por tres Logo após passar pelo Bowlarama, ha uma casa com um letreiro onde está escrito Kwik-E Mart A direita deste letreiro, jogue um rocket e acerte exatamente na letra E Espere a vida cair

Na fase 2, você pode encontrar itens especiais em alguns lixos brancos Pule sobre eles e voce consegue moedas, chapeus vidas e a imunidade

Na fase 3 logo no começo há alguns balcoes para brincadeiras Para participar coloque o direcional para cima no jogo escolhido No primeiro, acerte a bola em tres pessoas seguidas, tanto na horizontal quanto na vertical No segundo jogo apenas escolha um numero — é aleatorio No terceiro, estoure três baloes vermelhos ou azuis, como pedia o jogo No quarto, suba na escada que fica logo em seguida. Lá em cima, atire com o estilingue no garoto que estava jogando bombas Na ultima plataforma, pule Se conseguir acertar bem no começo da tábua, a bola subirá até o fim e tres moedas vao cair Em cima de um ursinho, você vai achar um item de imunidade

DICAS INFALÍVEIS

Power Blade (Nintendo)
— Passwords para pular de fase

Use essas passwords para pular de fase
Estágio 2 - B2712209
Estágio 3 - G3784JD2
Estágio 4 - 6843D12F
Estágio 5 - IBJ39FK4
Estágio 6 - J23KGBBK
Estágio 7 - 77KDIOGJ

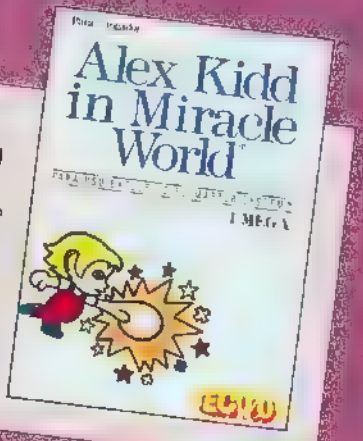
Super Monaco GP (Mega Drive)
— Super Password

Se você quiser ver o final da prova, basta usar a seguinte *password*

OQ76 (2ILM F200 0000
0010 H10P B324 5D76
CA89 EGC1 0000 00002
0000 00000 F200 2CAC

Alex Kid in Miracle Word (Master System)
— Depois do Game Over...

Quando aparecer *Game Over*, aperte o botão direcional para cima e o 2 oito vezes Assim você consegue um *continue* Mas não se esqueça esta dica só funciona se você tiver pelo menos 400 dólares



Space Harrier (Master System) — Musicas

Se quiser conhecer as musicas desse jogo antes de iniciar a partida, faça o seguinte quando aparecer a tela de apresentação, coloque o direcional do seu joystick para a direita, esquerda, para baixo e para cima Use o cursor do direcional para selecionar qual musica você quer ouvir e aperte o botão 1.

Solar Jetman (Nintendo)
— Warp Zone invisível

Aqui está uma dica legal para que você encontre uma *warp* zone invisível, que não consta do manual. Para isso, você deverá usar este código para entrar no terceiro planeta: MBDHKBPQTDNM.

O procedimento agora é o seguinte: voe para a direita e direcione-se para baixo na primeira abertura. Continue voando para a direita até alcançar uma formação circular de vilões que lançam granadas. Vá até o centro desta formação e gire enquanto atira o canhão. Se tudo der certo, sua nave deverá ser sugada por uma porta invisível.

Assim que você estiver dentro, será atacado por um robô guardião, mas não é necessário lutar com ele, apenas andar para a direita até encontrar três portões. O primeiro leva ao Mundo 5, o próximo vai até o Mundo 6 e o último, para o Mundo 7. Você pode escolher qualquer um dos três e terá como recompensa as partes da Golden Warship dos mundos precedentes. Você deve ficar atento quando estiver no centro da formação circular e não destrua todos os vilões

Black Belt (Master System) — Vidas infinitas

Consiga vidas ilimitadas seguindo esta dica. Dê início ao jogo e você verá na tela de apresentação quantas vidas você tem Uma tela em branco vai piscar durante 30 segundos Pressione o botão *reset* enquanto Riki aparece no canto superior esquerdo da tela Pronto, você já tem vida infinita Mas é preciso acionar o *reset exatamente* na hora em que a tela estiver piscando

DICAS INVALÍVEIS

Skate or Die (Nintendo) — *Pulos espertos*

Quando você estiver andando de skate pelas ruas, pule sobre o carro de polícia e você conseguirá pontos extras. Use o botão A para ganhar mais altura nos pulos com o skate.

John Madden Football (Mega Drive) — *Mantenha a bola*

Para manter a bola quando você estiver dando o primeiro chute contra o time adversário, siga essa dica. Primeiro, coloque o marcador sobre o atacante. Depois, aperte o botão C rapidamente para conseguir a força para o chute mais lento. Aperte o botão A bem rápido quando você estiver para chutar, fazendo o jogador pular. Se você repetir este procedimento, o jogador vai pular em cima da bola e aparecerá a seguinte frase: *Kicking Team Recover*. Você terá a bola novamente.

Nemesis (Game Boy) — *Fique bem armado*

Este é um truque que vai deixar você superarmado. Você pode conseguir mísseis, duas opções de armas *laser* e escudos de força. Este truque pode ser usado em qualquer nível. Baste pressionar o botão *start* para dar pausa no jogo. Aperte o direcional para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Não dá para usar esta estratégia duas vezes no mesmo jogo.

Little Nemo: The Dream Master (Nintendo) — *Escolha o estágio*

Dica para começar em qualquer estágio. Durante a apresentação do jogo, use o controle 1 e aperte para cima, *select*, esquerda, direita, A, A e B. Você lerá a mensagem *Dream Select* aparecer embaixo de *start*. Aperte para baixo para aparecer a tela *Dream Select* e então pressione o botão A. Cada vez que você pressionar, é possível pular um nível.

The Rocketeer (Nintendo) — *Códigos para passar de fase*

Use essas *passwords* para passar de fase.

Fase 2: 490-629-312
Fase 3: 435-765-818
Fase 4: 775-454-213
Fase 5: 318-469-417

Para vencer o avião chefe da 1ª fase, fique no canto esquerdo da tela socando os inimigos que caem do avião. Alguns deixarão tanques de gasolina. Pegue a gasolina até o seu nível de combustível ficar cheio. Depois, voe — para fazer isso aperte o A duas vezes e direcional para cima —, selecione a arma e fique atirando na cabeça do piloto.

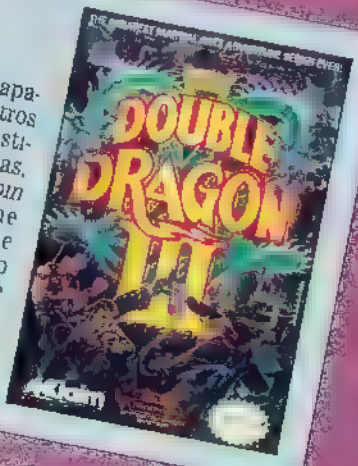
Vigilante (Master System) — *Pule de nível*

Para pular de nível, faça o seguinte durante a tela de apresentação: coloque o direcional na diagonal superior esquerda e pressione simultaneamente os botões 1 e 2. Quando a tela de seleção aparecer posicione o cursor no estágio que você quer começar.

DICAS INFALÍVEIS

Double Dragon III (Nintendo) — Não desperdice seu golpe

Uma boa dica é não apanhar as armas que os outros inimigos soltam. Se você estiver com uma arma dessas, não poderá dar o *double spin kick*, que você consegue apertando os dois botões (A e B, ao mesmo tempo). Este é o golpe mais mortal que você possui, portanto não desperdice. Procure jogar sempre em dupla. Assim fica mais fácil.



Outrun (Master System) — Teste de som

Dica de teste de som. Aperte *start* e espere até a tela em que aparece uma mão desligando um botão de rádio. Durante esta tela, coloque o direcional para a direita, esquerda, para baixo e para cima. Use o cursor do direcional para a direita ou esquerda para escolher as músicas. Aperte o botão 0, para ouvir a sua preferida.

NES Play Action Football (Nintendo) — Códigos secretos

Use este código para começar um jogo à frente no Power Bowl como San Francisco versus Miami: B7H5DSD5FC
Para jogar no Power Bowl como San Francisco versus Chicago: OIG9DQT5C8

Mendel Palace (Nintendo) — Estágios extras

Deixe apertados os botões de *select* e *start* enquanto estiver ligando o console. Agora jogue os estágios extras.

Code Name: Viper (Nintendo) — Senhas para várias áreas

Para começar em áreas diferentes neste jogo, use estas senhas:
Área 4: 040471
Área 8: 081020
Última área: 217298

Rambo III (Mega Drive) — Destrua o 1.º helicóptero

Para destruir o primeiro helicóptero aperte e segure o botão B para conseguir carregar o medidor de energia. Com o botão direcional, leve a mira até o helicóptero, aperte o botão *start* para dar *pause* no jogo e aperte *start* novamente. Solte o B.

Kenseiden (Master System) — Vá para Kenseiden

Para selecionar fase em Kenseiden, proceda da seguinte forma, com o Master desligado, mantenha os botões 1 e 2 apertados e só então ligue o console. Quando aparecer o título, aperte o botão direcional para a diagonal superior esquerda, mantenha apertado e depois aperte o botão 1.

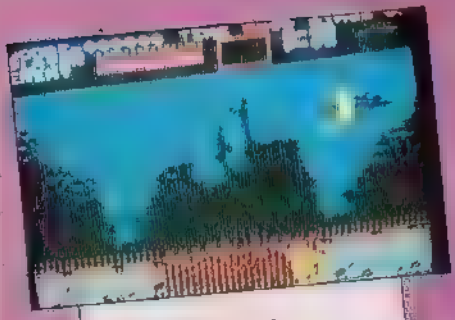
Dicas ousadas

8 Eyes (Nintendo) — Níveis secretos

Aqui estão as *passwords* para dois níveis secretos. Quando completar uma vez o jogo use a seguinte *password*: TAXAN. TAXAN. Com ela você poderá jogar de novo, agora em um cenário muito mais legal. Depois disso há um cenário melhor ainda, que pode ser alcançado com esta *password*: FINALSTAGE.

The Simpsons (Nintendo) — Escape do cimento

Na segunda fase, no *shopping center* de Springfield, há uma dica para não cair no cimento fresco. No segundo bombom, pule três vezes. Ele levará Bart com segurança até o fim.



Castlevania II — Simon's Quest (Nintendo) — Encontre Drácula

Para ver o segundo fim em Castlevania e encontrar o Conde Drácula, use esta *password*.

OYZY UQAU
RI23 SMIA

Se quiser o terceiro fim, coloque esta:

CIDF 026D
LIKN SWJK

Alex Kid in the Miracle World (Master System) — Ganhe o jonken-po

No jogo de *jonken-po*, coloque esses símbolos para vencer:

1. Pedra — Tesoura
2. Tesoura — Papel
3. Pedra — Tesoura
4. Papel — Papel
5. Pedra — Pedra
6. Pedra — Tesoura

Para derrotar Janken, o Grande, use Papel — Papel.

Phelios (Mega Drive) — Mais Vidas

No *round* 4, você pode conseguir várias vidas ao lutar com o *boss* Antaeus. Faça o seguinte: vá para o lado direito da tela onde o fogo de Antaeus não poderá atingi-lo. Atire rapidamente e destrua as mãos que saem do fogo. Você vai acumular muitos pontos e quase uma vida por minuto.

Operation C (Game Boy) — Escolha os estágios

Existe uma maneira de escolher os estágios. Faça a seguinte seqüência na tela de apresentação: para cima, para cima, para baixo, para baixo, para a esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, B, A e *start*. Você verá o número do estágio aparecer na tela, embaixo. Escolha o estágio desejado e aperte *start*!

Wrath of the Black Manta (Nintendo)

Para matar os chefes das seguintes fases, siga o procedimento abaixo:

Chefe da 1ª fase — para matar o gigante, use o poder da sombra e acerte a sua cabeça, tomando cuidado para não ser atingido pelos blocos que caem do teto. Fique ligado para não ser esmagado pelo gigante.

Chefe da 2ª fase — elimine o chefe desta fase usando o poder da sombra para atingir os três ninjas no ponto em que estão um sobre o outro. Se eles o perseguirem, derrote-os se movimentando sem parar e detone os mísseis em cima do chefão.

Chefe da 3ª fase — use o poder da invisibilidade ou alguns mísseis.

Chefe da 4ª fase — fique invisível.

El Toro — para vencê-lo você terá que usar quatro armas, nesta ordem: bombas de fogo, argolas de fogo, aranhas e mísseis.

DICAS INFALÍVEIS

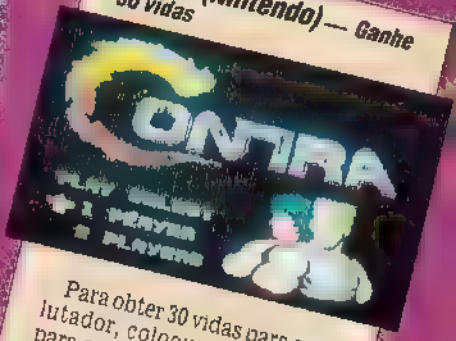
Dirty Harry (Nintendo) — Vidas infinitas

Para obter vida ilimitada, entre com esta senha no início do jogo. CLYDE

Super Sprint (Nintendo) — Mais voltas para você!

É possível conseguir duas ou três voltas a mais a cada volta completada. Um pouco antes de acabar a primeira volta, ligue o botão de *Slow motion*. Caso você não tenha este botão, aperte *start* bem rápido. Quando você cruzar a linha de chegada, todas as vezes que der uma pausa e voltar ao *start* você somará uma volta. Dependendo da velocidade em que seu carro estiver, você pode ganhar até três voltas. Esta dica proporciona a você mais tempo para pegar as chaves e itens de poder na pista.

Contra (Nintendo) — Ganhe 30 vidas



Para obter 30 vidas para o seu lutador, coloque o direcional para cima, para cima, para baixo, para baixo, para a esquerda, direita, esquerda e direita novamente, B, A e *start*.

Shadow of the Ninja (Nintendo) — Mais vidas

Para conseguir nove homens, você deve optar pelo jogo em dupla e deixar um dos personagens morrer. Agora, espere até que todas as vidas dos outros personagens acabem. Aperte ao mesmo tempo o A e o B. O primeiro personagem reaparecerá com mais vidas.

G.1. JOE (Nintendo) — Senhas para pular de fase

Passe direto do estágio com estas *passwords*.

Stage 2: PSGN5XRZ4
Stage 3: 3ZOX9Z0X1
Stage 4: N3GGN3BGB
Stage 5: 5399NSXG2
Stage 6: 52D3NN5X5

Para começar a segunda busca, use ZNS39N5XF

Dr. Mário (Nintendo) — Atenção às figuras

Nesse jogo de inteligência, você recebe parabéns assim que passa de determinados níveis. Para isso, você deve selecionar o nível no início do jogo e vencer os vírus. Veja quais figuras você vai encontrar na tela de parabéns:

Nível dos vírus	Velocidade	Figura
5	Med	Frango
10	Med	Tinta
15	Med	*spray*
5	Hi	Tartaruga
10	Hi	Porco
15	Hi	Bruxa

Metal Storm (Nintendo) — Senha para fase 6-1

Use a seguinte password para ir direto ao estágio 6-1: WJ6 JRZK K1B

Batman (Game Boy) — Teste de som

Dica para fazer teste de som. Enquanto rola a tela de apresentação, pressione o direcional para a diagonal superior direita. Depois aperte *start* e a mensagem *Sound Test* vai aparecer no topo da tela. Selecione as músicas apertando o direcional para cima e para baixo.

Space Harrier (Master System) — Um continue

Para obter continue quando aparecer *Game Over*, coloque o direcional na seguinte sequência: para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, para baixo, para cima, para baixo, para cima. Não aperte os botões A e B até que o jogo comece. Você pode fazer este truque até nove vezes.

Dicas infalíveis

The Immortal (Nintendo) — Pule de fase

Passewords para pular de fase

Nivel 2 SVYYX10006Y90
Nivel 3 XS1V421000X10
Nivel 4 XS9V131001X60
Nivel 5 44VX943000X60
Nivel 6. 6590Y63000SY0
Nivel 7 S270V730038Y0

Kenseiden (Master System) — Atenção a esta dica

Uma outra dica e a seguinte quando você tiver perdido e aparecer a mensagem *Game Over*, aperte o botão direcional para a diagonal superior esquerda e mantenha apertado, pressionando ao mesmo tempo o botão 1. Com esse truque, se você derrotou algum chefão antes de morrer não vai precisar derrotá-lo novamente

Ninja Gaiden III (Nintendo) — Ganhe 8 vidas

Dica para conseguir oito vidas Em qualquer fase do jogo, quando suas vidas estiverem no final aperte varias vezes o botão da pausa

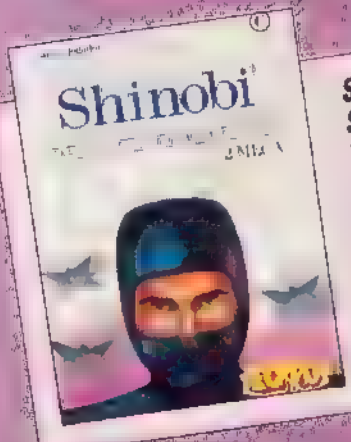
Low G Man e Burai Fighter (Nintendo) — Ganhe homens e armas

Em Low G Man, é possível começar o jogo com oito homens usando se a *password* LOBB

Esta mesma senha pode ser colocada em Burai Fighter para começar o jogo com muito mais armas.

Skate or Die 2 (Nintendo) — Skates ilimitados

Quando você estiver na fase da rampa, espere até que desçam os creditos no topo da tela e então pressione duas vezes o botão *start* e uma vez o *select*. Dessa forma você consegue um número ilimitado de *skates* e poderá andar por três minutos sem parar. Você também pode conseguir 10.000 pontos extras desde que tenha três *skates* no lado esquerdo



Shinobi (Master System) — Selecione fases

Para selecionar fases, siga este truque Durante a tela de apresentação, pressione simultaneamente o direcional para baixo e o botão 2. Você pode escolher o estagio que quiser movendo o cursor do direcional para mudar os números na tela

DICAS INFALÍVEIS

Big Foot (Nintendo) — Junte dinheiro

Durante a corrida, junte o máximo de dinheiro possível, principalmente nas primeiras fases. Você precisará dele para participar dos torneios. Se você conseguir juntar dinheiro suficiente, o jogo acabará mais cedo.

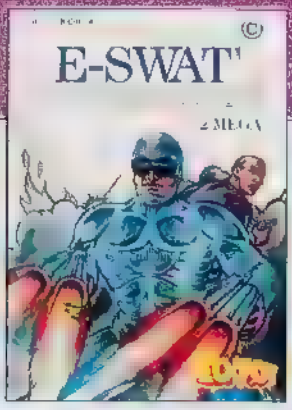
Super Hang On (Mega Drive) — Uma tela útil

Quando aparecerem na tela as palavras *Super Hang On* aperte os botões A, B, C e *start*. Assim você consegue a tela de opções e pode aumentar o tempo de corrida disponível ou ainda escolher a corrida mais fácil. Use estas *passwords* para ter um cachê maior para equipar sua moto.

5EF3F540E35504
PPDWKJOMBJOFDU

Double Dragon III (Nintendo) — Continue após Game Over

Para continuar na quarta e quinta missões do jogo, coloque o direcional para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita, B, A e *start* durante a tela de Game Over. Esse truque só dá certo se você fizer tudo muito rápido.



E-SWAT (Master System) — Mate um chefão sem esforço

Na primeira fase, quando você encontrar um dos chefões, permaneça agachado no centro da tela e fique atirando nele sem parar. Fuja dos ataques pulando. Assim, é mais fácil matá-lo.

Solar Jetman (Nintendo) — Vá para Shankoo 11

Aqui está uma *password* para começar o jogo no planeta Shankoo 11: DHGDQLNBTLNB

ESTRATÉGIAS

R TYPE

Fique imortal e salve a galáxia!

Direcional — tiros mais potentes
Botão 1 — tiros
Botão 2 — ativa unidades dróides

ITENS
Satélites — absorvem tiros
Esfera Vermelha — tiros em anéis
Esfera Amarela — tiros teleguiados
Esfera Azul — tiros que ricocheteiam
S — velocidade
M — mísseis teleguiados

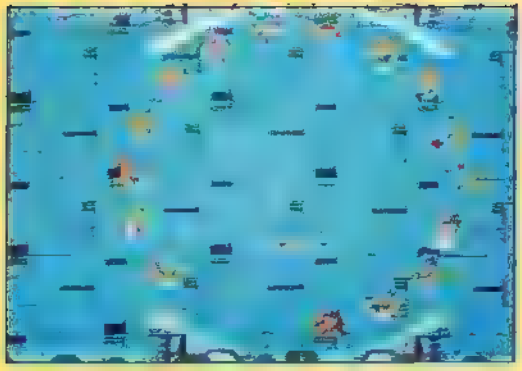
Bydo, um terrível ditador, quer dominar toda a nossa galaxia. Mas ele encontra um enorme problema no seu caminho: Will Remain. O valente lutador resolve enfrentar o inimigo com uma nave espacial superequipada. Ajude Will a derrotar o inimigo. O herói conta ainda com o auxílio de unidades dróides.

DICA

Você pode ficar imortal durante todo este *game*. É só deixar o seu console desligado e acionar o direcional do controle 1 na direção diagonal inferior direita. No controle 2, você deve acionar o direcional na direção diagonal superior esquerda e apertar o botão 1. Ligue então o console e, quando aparecer o título do jogo, pressione o botão de início.

1 Apresentação

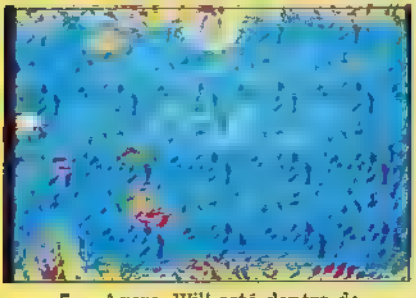
2 — Will, o corajoso piloto da nave R-9, está próximo ao império Bydo. Não se esqueça de pegar a unidade dróide que está no local da foto. Com ela, seus tiros ficam mais potentes.



3 — Para conseguir passar pelo círculo de inimigos você tem de acabar primeiro com o chefe da gangue. Ele é o quarto de baixo para cima. Use a arma de plasma para destruí-lo; automaticamente, todos serão destruídos também.

6 — Um monstro com um olho azul no meio do corpo deve ser atacado sem demora. Destrua-o acertando o olho, mas tome cuidado com a serpente que entra e sai do corpo dele. A melhor tática é ficar bem próximo do olho e atirar.

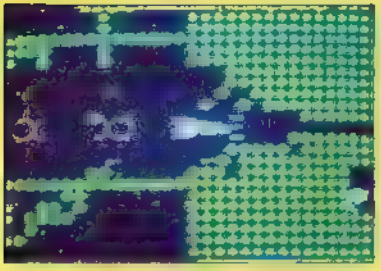
4 — No caminho, vá apanhando as bolas vermelhas, azuis, amarelas e os mísseis. Estes são itens importantes na hora de enfrentar os adversários. O inimigo principal da fase é um alienígena vermelho. Atire na cabeça que está dentro de sua barriga para destruí-lo.



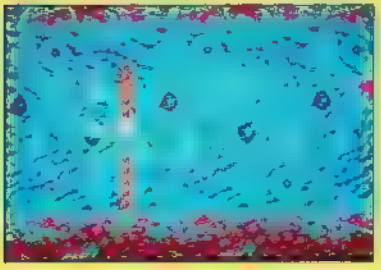
5 — Agora, Will está dentro de cavernas assustadoras. Para não ser atingido pelos monstros o melhor é andar pelo centro da tela e atirar sem parar. Pegue os mísseis teleguiados.

7 e 8 Uma enorme nave verde é a grande inimiga da fase. Use a esfera amarela para acabar com ela. Dê tiros por baixo e destrua os canhões para poder alcançar o pistão. Você conseguiu.

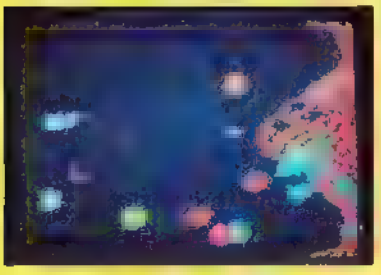
ESTRATÉGIAS



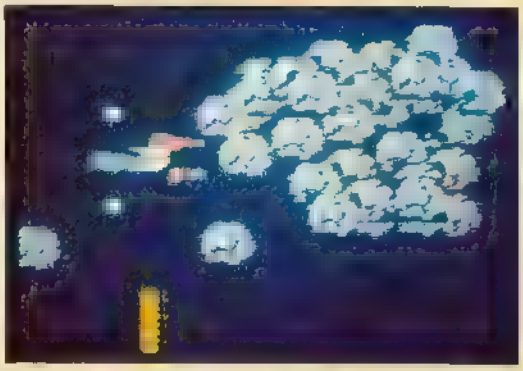
9 Fique ligado nos alien.genas, agora que você está nas células de energia. Destrua-as e não esqueça de pegar o item de velocidade



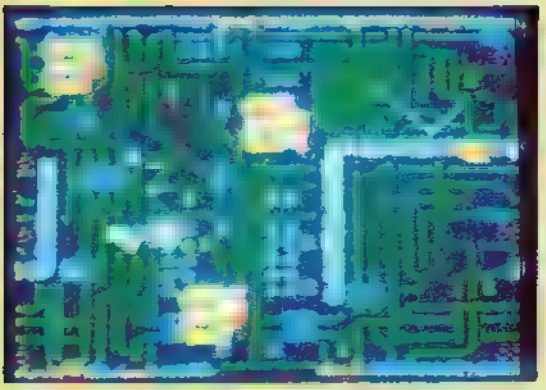
10 — Preste bastante atençao para encontrar a passagem secreta que está na parte de cima da parede Passando por ela, você pula uma fase e evita al guns inimigos



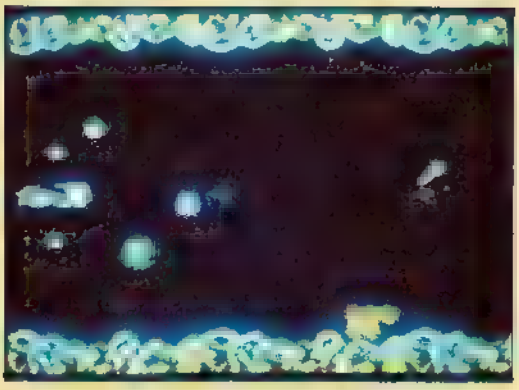
11 - O grande inimigo agora é um inseto superdesenvolvido. Procure acertar sempre o seu rosto, mas cuidado com os tiros que ele solta pela boca



12 e 13 Se você entrou na passagem secreta (10), pulou automaticamente a fase 4. Agora, Will conseguiu alcançar as cavernas de Bydo Cuidado com os tiros dos muras e lembre-se de apanhar a supervelo cidade no caminho. O seu inimigo nesta fase é um alienígena mutante. Acerte tiros no nucleo vermelho para destruí lo Atire com o item amarelo, para acabar com o monstro de vez

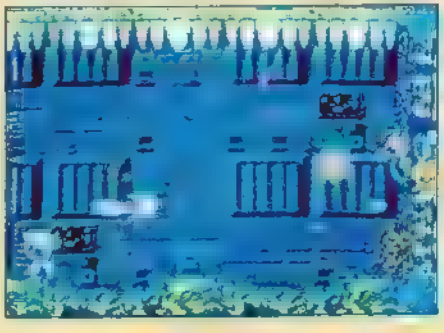


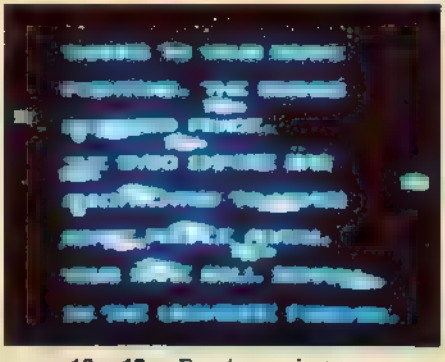
14 — Agora, nos depósitos de Bydo, Will deve tomar cuidado com as cápsulas circulantes. A melhor arma para combate-las sao os plasmas



17 Esta é a terceira e ultima caverna de Bydo, onde Will deve entrar. Apanhe a esfera amarela e muito cuidado com o ciclone Ele é indestrutivel.

15 e 16 — Novamente na fortaleza, fique ligado nos cânceres atiradores e nos pequenos robós Will tem de enfrentar um cyborg, um ser metade homem e metade robô. Atire toda vez que o inimigo aparecer e se desvie dos objetos que não param de cair do alto da tela. A unidade dróide pode ser a chave do problema deste estágio





18 e 19 — Pronto, você conseguiu encontrar Bydo. A luta contra ele não é difícil: jogue em cima do inimigo as unidades dróides, toda vez que ele abrir a boca Fique ligado nos ciclones que ele atira. Você conseguiu! Bydo está acabado e a galáxia fora de perigo!

MASTER SYSTEM

ESTRATÉGIAS

INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA

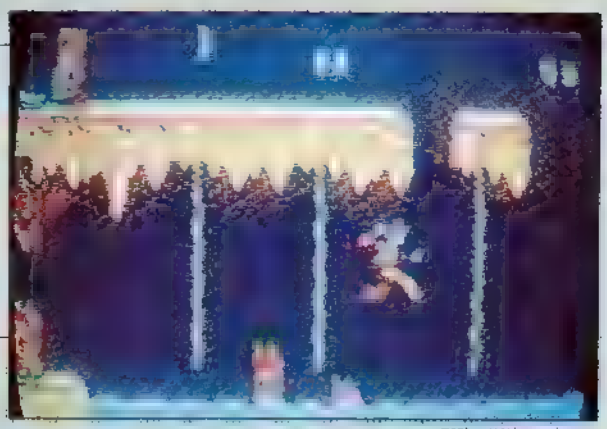
Em busca do Santo Graal

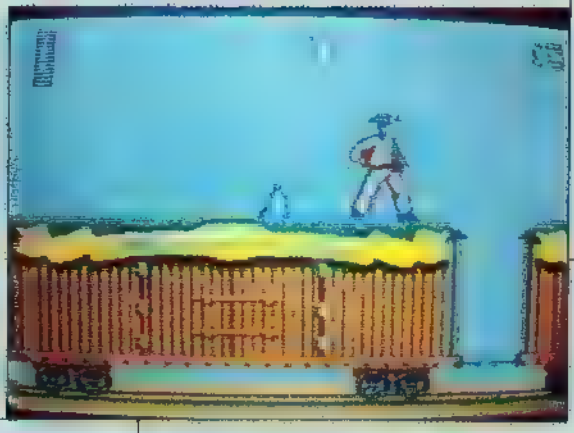
COMANDOS

Botão 1: soco, chicotada e golpe em curva.
Botao 2: salto

1 e 2 — Indiana Jones está de volta desta vez trazendo a aventura de a Última Cruzada para o seu console de Master System. Você deverá ajudá lo a encontrar o Santo Graal, o cálice sagrado onde Jesus bebeu na Ultima Ceia. Mas, antes disso, você terá que ir atrás de outros elementos sagrados que estao escondidos entre os seis niveis de jogo Os desafios sao muitos e os inimigos, nem um pouco faceis de combater. Vamos ajudar o grande herói das telas a cumprir sua missão

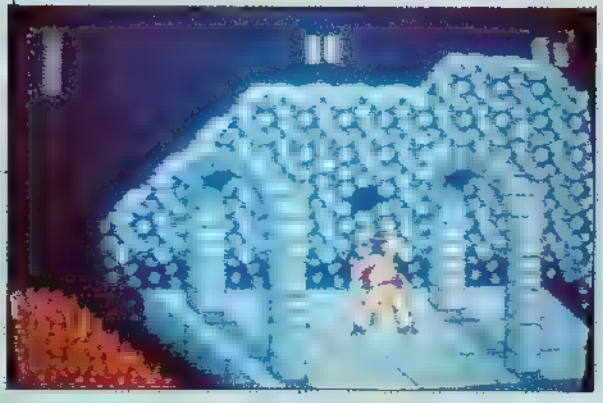
3 — Nesta missão, Indiana deve encontrar a Cruz de Coronado, que está escondida dentro de uma velha mina. Durante as buscas, tenha cuidado com o domador. Se ele o tocar, você morre. Além disso, este domador tem a mesma rapidez para subir e descer pelas cordas. Não facilite.

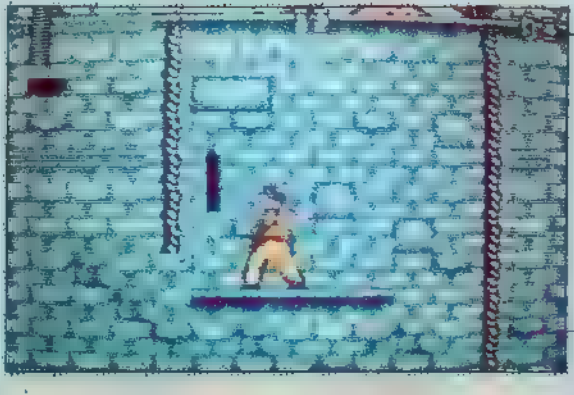




4 — Agora, é preciso guiar Indy são e salvo ao longo do trem do circo. Dica: os animais do trem não podem ser mortos. Para evita-los, salte por cima. Neste trajeto, tenha cuidado também com o índio arremessador de facas. Se for atingido por elas, você perde energia

5 — Desta vez, você deve penetrar nas profundezas das catacumbas e encontrar o Escudo do Cavaleiro do Graal. Tente acertar os ratos com fogo para fazer mais pontos

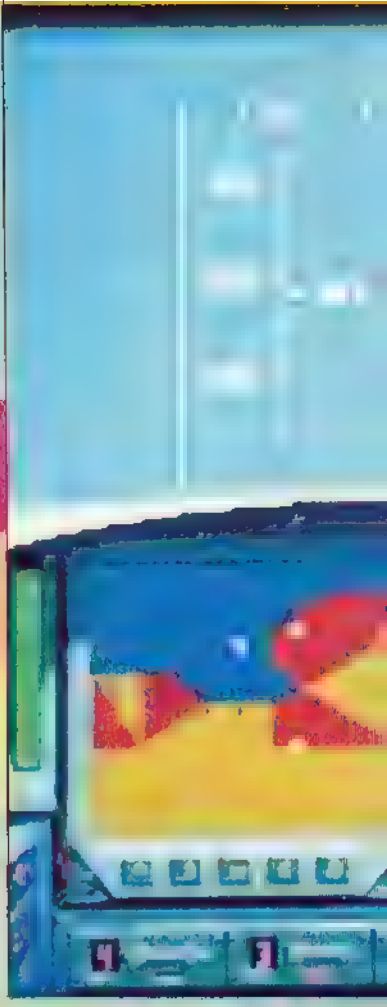




6 - Ajude Indiana a escalar as muralhas do Castelo de Brunwald. Lembre-se que você pode usar o chicote para saltar entre as muralhas. Agora falta pouco para você colocar as maos no Santo Graal. Não desista. Você vai viver grandes emoçoes e principalmente salvar a vida de Henry Jones, o pai de Indiana

F-15

Um senhor simulador de vôo



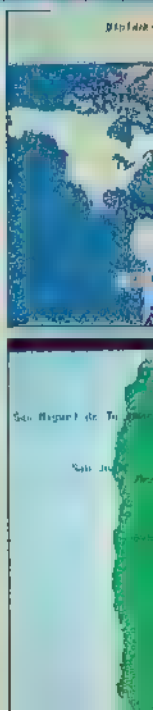
VOCÊ já pensou em ter o mundo em suas maos? Com um dos novos lançamentos da Brasoft para 1992, vai ser fácil. O PC Globe é um jogo educativo, que traz informaçoes quentissimas sobre o mundo todo

O inicio do jogo é um enorme mapa-mundi, onde você pode acessar qualquer país. Depois que voce definir o pais, começará a aula de geografia. O PC Globe informa as principais cidades, a população, a língua falada, tipo de governo, recursos naturais, agricultura, indústria, turismo, cultura etc. As informações são tão detalhadas que aprender vai se tornar uma grande diversão. Você sabe, por exemplo, quantos dentistas existem no Brasil ou quanto é a produção de ovos dos Estados Unidos anualmente?

O PC Globe traz ainda todas as bandeiras e hinos dos países e previsões para o ano 2000.

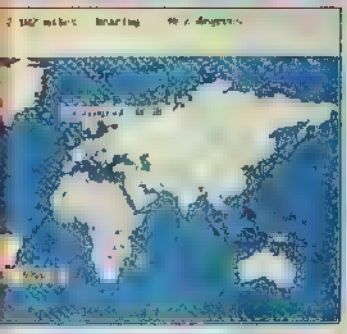
Você vai viajar pelo espaço com o novo simulador da Brasoft, F-15 Strike Eagle II. Como o próprio nome diz, é um simulador do famoso jato americano F 15. Mas, tome cuidado. A simulação é tão real que você precisará de habilidades de um piloto de verdade

No comando do jato, você tera missões a cumprir, com alvos como o Vietna, a Libia, o Golfo Persico e o Oriente Médio. O manual vem com mapas completos com a localização das bases inimigas, cidades, poços de petroleo e bases de misseis. E você possui ainda um radar que indica os misseis inimigos que se aproximam. As manobras sao comandadas através do *joystick* ou do *mouse* e você pode controlar o lançamento de bombas, a velocidade e a altitude. Assim, sente toda a emoção de um verdadeiro piloto. Ao final de cada missão, você retorna à base para ser graduado e receber missoes mais dificeis.

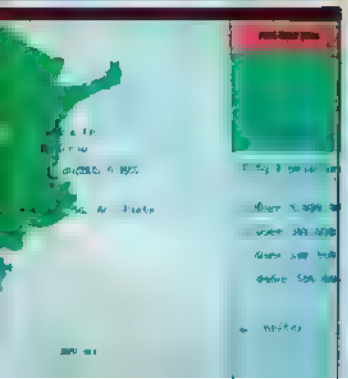


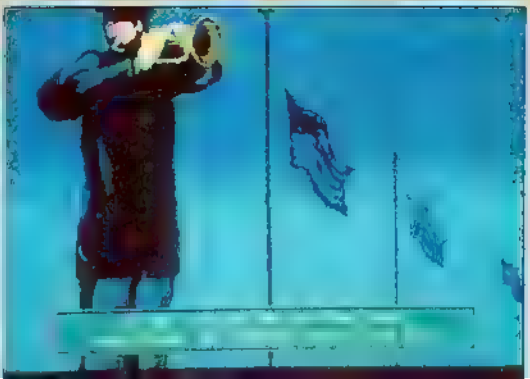
PC Globe: uma verdadeira aula de geografia. Após colocar o mapa múndi na tela, pode-se consultar os dados de qualquer país — desde sua produção agricola ate informações turisticas e culturais

No painel de controle do simulador F-15 um sofisticado radar indica os mísseis inimigos que se aproximam. Você sente toda a emoção de um piloto de verdade e pode fazer manobras ousadas



Já na apresentação do F-15, antecipam-se as aventuras que o jogo trará, e, no fim, você é promovido por cada missão que cumprir — sem falar que recebe outra, sem dúvida mais difícil.





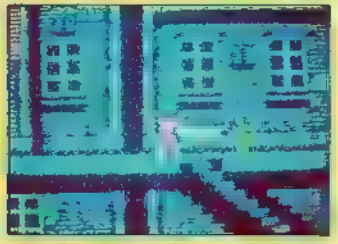
ESTRATÉGIAS

CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST

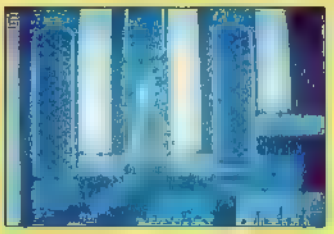
Drácula está de volta

COMANDOS

Direcional: para movimentar e selecionar os elementos
Select: continue e *password*
Botão 1: chicotada
Botão 2: saltos
Para saltar os poderes, coloque o direcional para cima e aperte o botão 1.



2 — Lembre-se de que o comércio só funciona de dia. A noite, a cidade fica tomada por espíritos maléficos

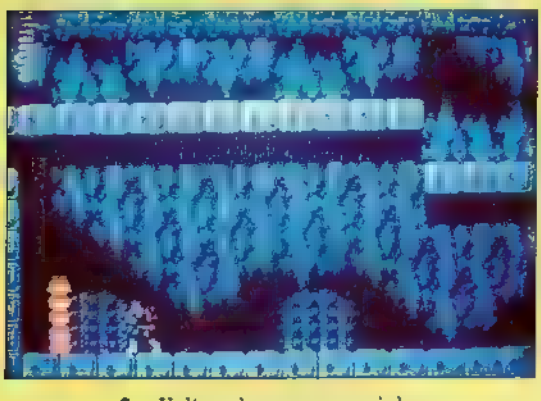


3 — Sempre que puder, durante o dia, entre na igreja e se confesse com o padre. A bênçao o deixará mais forte

1 — O conde Drácula voltou para a pacata cidade de Castlevania e seus poderes maléficos estao aterrorizando a população. Simon Belmont é o herói que vai ajudar a cidade a se livrar deste mal. Para isto, terá que encontrar partes do corpo e objetos de Drácula que estão escondidos em 5 castelos. Ao juntar o olho, o osso, o anel, o coração e a unha, o Conde ressuscitará. Só então Simon poderá matá-lo — desta vez para sempre

4 — Comece o jogo usando o cristal branco e a água benta, que serve para encontrar passagens secretas entre as paredes

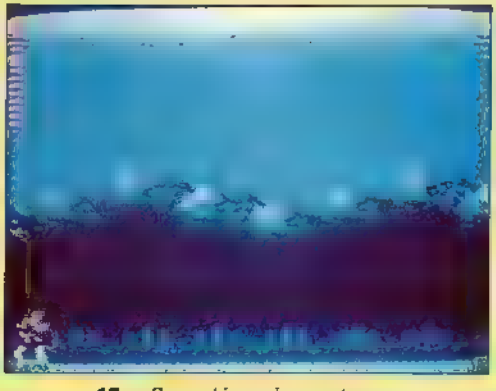
5 — Em seguida, junte dinheiro e compre um potente chicote que vale 200 corações Cuidado! Algumas vendedoras (mulheres vestidas de marrom) estão prontas a enganá-lo!



6 — Volte pelo mesmo caminho e compre alho e louro

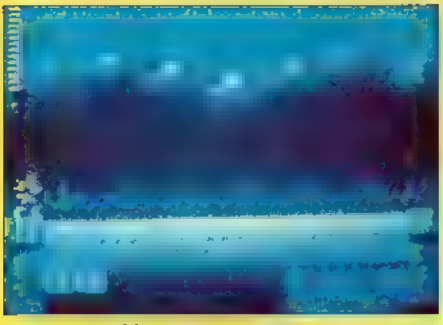
7 e 8 - Com o alho, vá até o cemitério e troque por uma espada

9 Depois, troque o cristal branco pelo azul



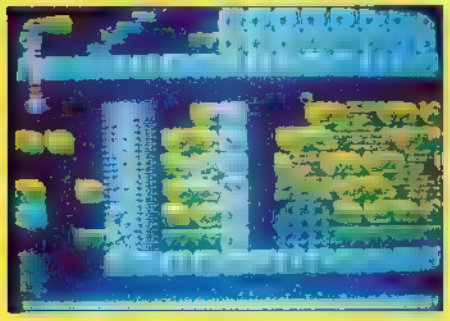
10 - Siga até um lago intransponível e coloque nele o cristal azul

ESTRATÉGIAS



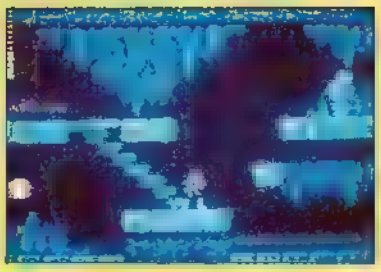
11 A agua subira

12 — .. e você vai achar uma passagem secreta que o levará até um dos castelos. Lembre-se todos os castelos possuem labirintos. .



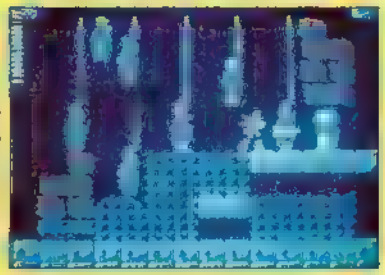
13 — .. passagens secretas.

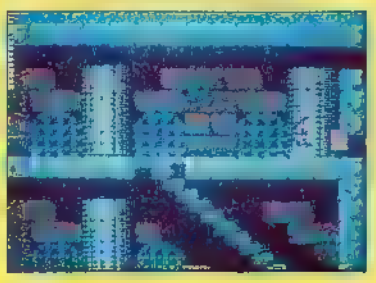
14 — .. e masmorras. Nao se perca



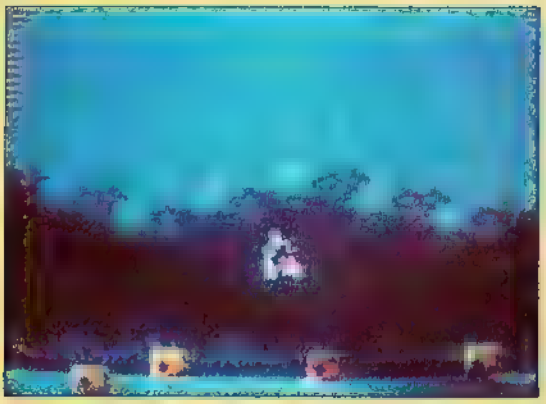
15 No castelo, procure a vendedora de estacas

16 As estacas servem para quebrar a bola de cristal onde se encontram pedaços do corpo de Drácula





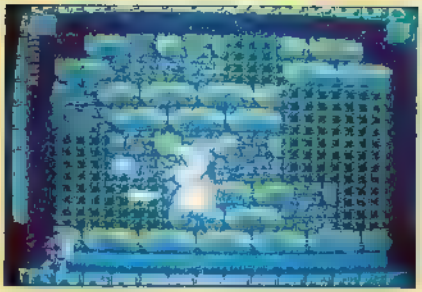
17 — Para saber o que a bola de cristal contém, encontre a carta de Drácula



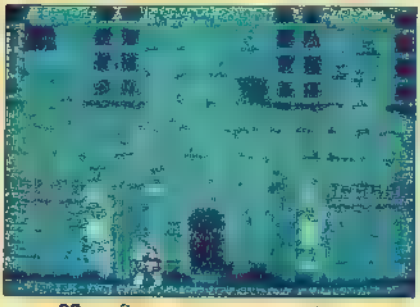
18 — Quando encontrar o coração do vampiro, saia do castelo, siga para a esquerda e mostre o coraçao para a mulher da balsa. Ela o levara para um lugar diferente, onde você vai encontrar o diamante sagrado, que será muito útil. Volte e passe novamente pela balsa seguindo até um paredao sem saida

19 — Abaixe-se e aguarde o furacão.

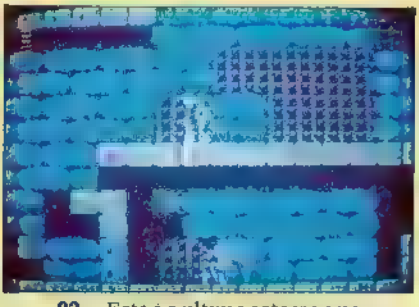
20 Somente o furacao poderá leva-lo até os dois ultimos castelos.



21 — Você vai enfrentar a Morte Ao derrotá la, receberá a espada de ouro que sera usada para derrotar o Conde.



22 Saia e va para o ultimo castelo



23 – Este é o ultimo estagio que você tem para se encontrar com Drácula

24 — Mas, se perder, basta anotar a *password* e recomeçar depois. Assim, voce nao perde todas as armas que acumulou pelo caminho.

GAME GEAR

ESTRATÉGIAS

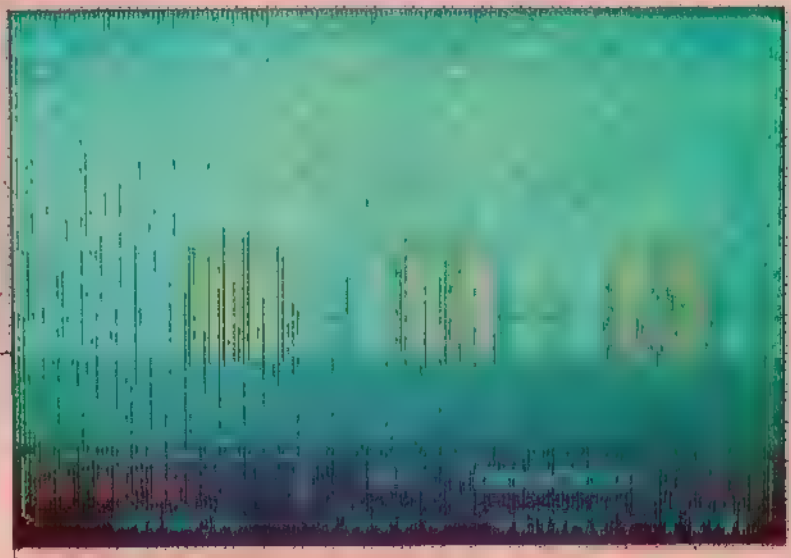
CASTLE OF ILLUSION

Brinquedos e guloseimas atacam Mickey

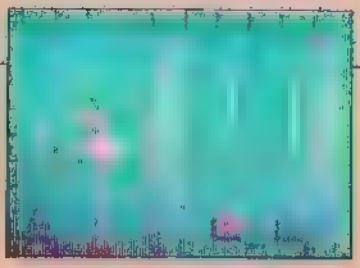
COMANDOS

Botão 1 — dá *continue* em qualquer tela
Botão 2 — Faz Mickey saltar. Apertando-o repetidas vezes, você faz também com que Mickey corra e desça escadas rapidamente

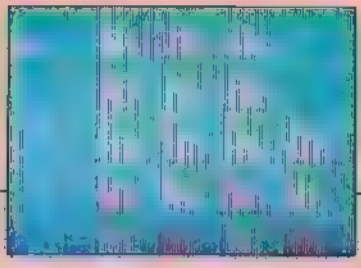
1 — Tudo era festa na vida de Mickey e Minnie. Até que aparece a malvada bruxa Mizrabel que deseja roubar para si a beleza de Minnie. Assim, arquiteta um plano e leva-a para seu castelo. Desesperado, Mickey persegue a bruxa atravessando florestas e montanhas.

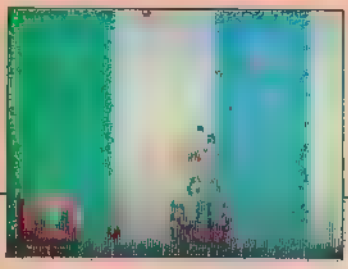


2 – Ao chegar ao Castelo das Ilusoes, um velho encurvado lhe garante que trazer sua amada de volta só sera possivel se ele conseguir as 7 Pedras Preciosas do Arco-Íris, que estao no interior do castelo.

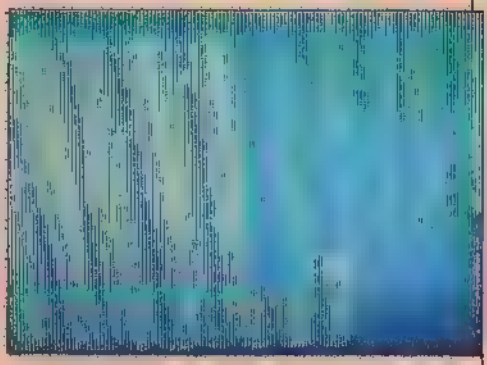


3 e 4 — Terra dos Brinquedos Animados. Neste labirinto, você vai encontrar uma estrela que aumentará sua energia, o que será muito importante para que você encare as próximas fases.



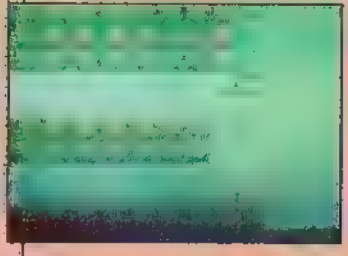


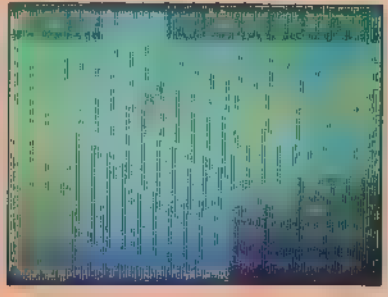
5 e 6 — Tome cuidado com os avioezinhos, desviando-se ou pulando sobre eles. Destrua o inimigo principal desta fase, um palhaço de molas, com golpes sucessivos em sua cabeça.

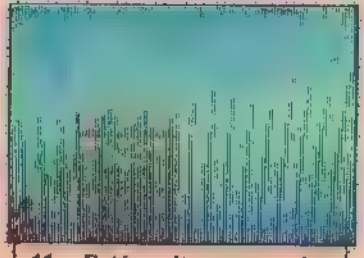


7 — Floresta Encantada. Fique atento. Pise com cuidado nas folhas caídas — e todo cuidado é pouco com borboletas e lagartas. Quando elas agarram, não soltam mais. O inimigo número 1 desta fase é uma árvore que se transforma em furacão. Espere até que ela chegue a um dos cantos da tela. Só então salte em cima de sua *cabeça*, desferindo uma série de golpes. Afaste-se e depois repita o ataque até destruí-la.

8, 9 e 10 — Fábrica das Sobremesas. Roscas de canela e bolos vão tentar impedir a passagem de Mickey. Este mundo de gostosuras está repleto de armadilhas. Para destruir o inimigo de chocolate, espere até que ele dê um soco na parede. Então, pegue um pedaço de chocolate e corra para um dos cantos da tela. Quando o inimigo aparecer, espere que ele abra um olho só.







11 — Então, salte e jogue o chocolate em direção a sua cabeça. Para eliminá-lo, faça repetidos ataques. Não se esqueça: bolos dão energia a Mickey. Falta pouco para chegar a Mizrabel, agora. Abasteça e vá em frente!

GAME PORTÁTIL

ESCOLHA SEUS INIMIGOS

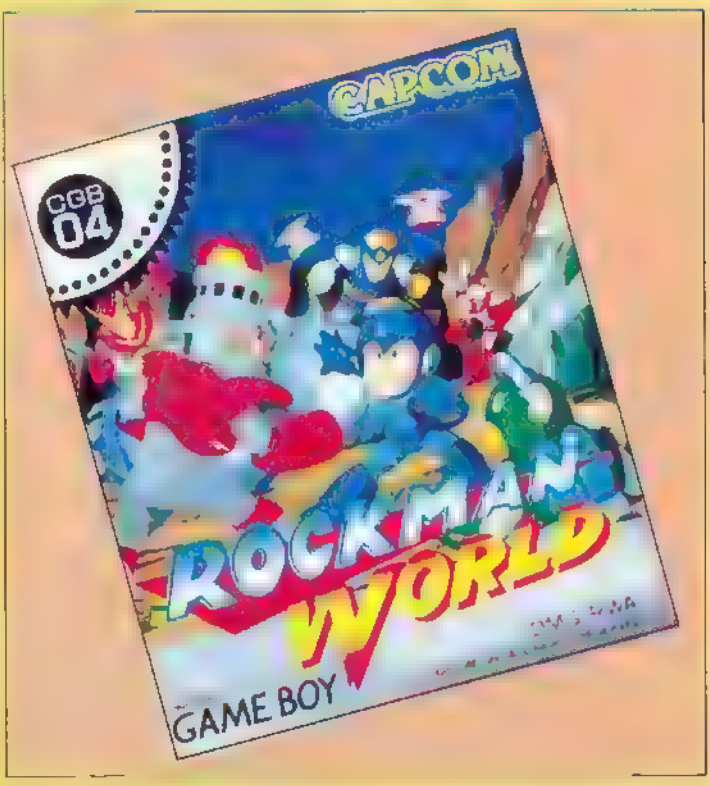
ESTE jogo reúne os inimigos dos cartuchos 1 e 2 do Megaman para Nintendo. Aqui, o Dr Willy volta a ameaçar o mundo com seus robôs. Você e Rockman precisam defendê-lo. São três etapas. Na primeira, você terá de enfrentar quatro inimigos, mas pode escolher e começar pelo mais fácil. A dica é escolher primeiro o Elecman não somente por ser o mais fácil de derrotar, mas também porque possui uma arma mais potente.

Quando você mata um inimigo pode usar sua arma para combater os próximos robôs. Assim, depois de matar o Elecman, escolha a arma dele para enfrentar o próximo inimigo, o Iceman. Vencendo-o, você poderá usar seus raios paralisantes para lutar contra Fireman e logo após, com Cutman.

Na segunda etapa do jogo você estará no laboratório do Dr. Willy e os inimigos são os robôs do jogo Megaman 2. Na tela indicada para a escolha dos inimigos, você não pode vê-los. Então, faça o seguinte: Escolha primeiro o inimigo que está na *capsula superior da direita* e depois siga o sentido do relógio para escolher os outros inimigos, quatro no total.

O primeiro robô será, então, o Bubbleman, seguido do Heatman e do Flashman. Contra o Flashman, selecione a arma do robô Fireman, da primeira etapa, e será mais fácil derrota-lo.

Para vencer o último robô, use a sua própria arma. Ele é o Enker e é importante mata-lo, pois você vai precisar usar a arma dele para derrotar o Dr. Willy, na terceira etapa.



Agora você está em uma base espacial, e a luta final com o Dr. Willy terá duas partes. Primeiro, você precisa destruir o canhão do tanque do Dr. Willy. Para isso, pode usar qualquer arma. Só depois é que vai aparecer o Dr. Willy em pessoa. Ele estará na cabine do tanque e a única forma de mata-lo é usando a arma de Enker, um escudo. Desta maneira, você se protege e ainda ricocheteia os tiros do Dr. Willy contra ele mesmo. Sem duvida, é um final triste para o vilão: morrer com os próprios tiros.

Agora, se você preferir viver apenas a emoção da última batalha, utilize a seguinte *password* na tela de apresentação. A-2 A-3 B-4 C-2 C-3.

UMA AVENTURA INCRÍVEL

Uma Bruxa Muito Crazy Castle

PERNALONGA se meteu em uma bela encrenca. Durante uma festa no castelo da bruxa Wicked a malvada escondeu sua namorada. Ela está trancada em um dos 28 quartos do castelo. Agora, você precisa ajudar Pernalonga a encontrá-la

Você tem duas maneiras de começar o jogo. Apertando *start*, você começa do início e tem de passar por todas as fases Se você selecionar uma *password* na tela de apresentação, terá a chance de começar em fases mais adiantadas Mas você terá de saber a senha de cada fase ou então *chutar* qual quer palavra Aí vai uma dica quentíssima A *passward* para a 26ª fase é a palavra *HELP*

Você começa a jogar com cinco vidas. Para conseguir passar de fase, deve pegar todas as chaves de cada fase e ainda escapar dos inimigos, que são os personagens que aparecem nos desenhos da turma do Pernalonga Em todas as fases além de pegar as chaves que es tão no caminho, você precisa entrar nas diversas salas Ali dentro, você vai encontrar chaves (também) ou armas Na pri meira fase, por exemplo, as armas sao flechas e bombas E você pode pegar também os martelos para quebrar blocos de pedra que o impeçam de se guir em frente.

Quando você encontrar um W escrito no chão, fique em cima dele e acontecerá o teletransporte Você irá para outra tela, onde deverá pegar mais chaves

DEFENDA BEM SUA CASA

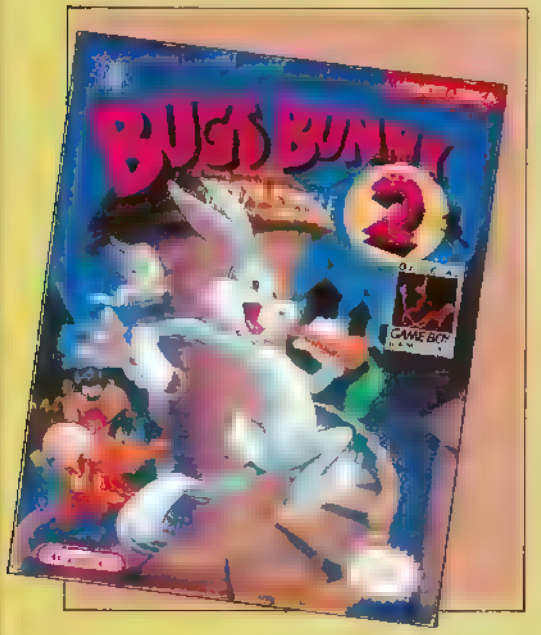
Home Alone

COMO no filme, o pai e a mãe de Kevin foram viajar e... se esqueceram dele. Os bandidos resolveram fazer a festa e assaltar a casa Por isso, Kevin precisa recolher todos os objetos da casa e escondê los no porão .Ele percorre os oito cômodos da casa

Na primeira fase é preciso recolher todos os objetos de valor como sacos de dinheiro, taças e relógios Ao todo, são 26 objetos, mas a cada seis objetos recolhidos você precisa jogá-los no porão Contra os bandidos você conta com algumas ar mas Escolha entre bolas de be:sebol, estilingue ou pistola d'á gua: basta apertar *select*. A melhor opçao é a pistola que, apesar de nao matar os bandidos (as outras armas também nao matam), é a única arma que não se esgota.

Muitas vezes, os objetos estão escondidos. Abrindo gavetas, portas e até a privada, você pode encontrá-los, basta apertar o direcional para cima para abrir os moveis e as portas. Na segunda fase, você terá de recolher todos os brinquedos escondidos pela casa.

Depois que tiver pegado tudo em cada fase, você chegará a uma porta. Pegue a chave que abre o cadeado desta porta e entre. Ali é o porão, onde você terá de escapar do inimigo final Em todas as fases, esta passagem é igual. Para se safar do inimigo, suba em um tijolo saliente da parede e pule no momento exato em que ele estiver passando



MEGADRIVE

ESTRATÉGIAS

BURNING FORCE

Seja piloto espacial

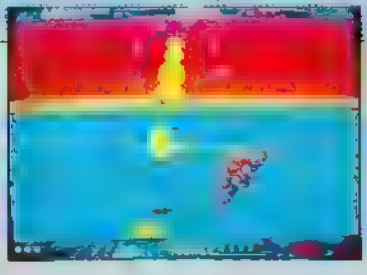
COMANDOS

Botão A: tiro
Botão B: lança-mísseis
Botão C: depois de recolher cinco itens de invencibilidade aperte C para ficar invencível.

Hiromi é uma estudante da Earth University (Universidade da Terra), que sonha ser piloto do espaço. Mas, antes ela terá que fazer um teste para enfrentar a patrulha espacial. Para isso ela deve encarar seis dias de muita ação.

Na tela de apresentação, você pode escolher de três a cinco vidas para começar o jogo. Para começar com dez vidas, aperte B, A, B, A, A, C, A e A.

1 Apresentação

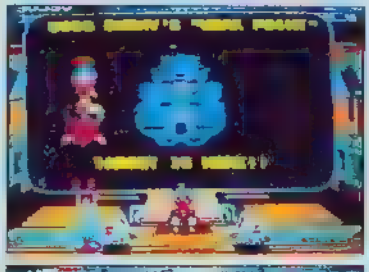


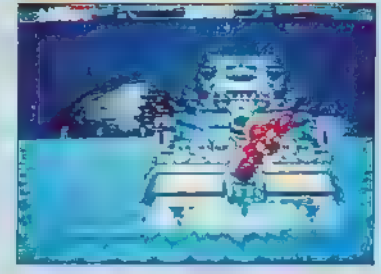
2 e 3 — Aqui, você vai entrar em uma tela de bonificação. Pegue o maior número possível de bolinhas numeradas que conseguir. Elas valem pontos. Nesta primeira tela de bonificação, com 80 mil pontos você ganha uma vida.

4 — Você deve atirar em todos os objetos que aparecerem na sua frente. Para conseguir tiros mais potentes, pegue as esferas com letras que aparecem no alto da tela. Subindo na rampa branca que aparece no chão, você voa e alcança as esferas. Tente sempre pegar a esfera com a letra W, que deixa seus tiros mais potentes e abrangentes. Tome cuidado com os inimigos que vêm de trás. É preciso ficar atento para poder desviar deles e também dos que vêm na frente.

7 — Um dos inimigos desta fase é uma serpente metálica. Para matá-la, atire várias vezes na cabeça dela

8 — Não esqueça de pegar a esfera com o W





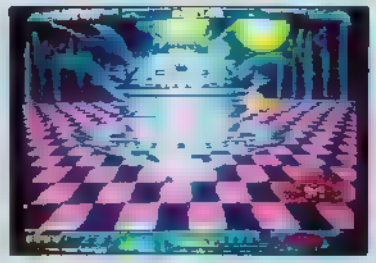
5 e 6 — Na terceira fase de cada dia Hiromi fica dentro de uma nave, que pode se movimentar na tela. Para destruir o inimigo deste dia, é preciso atirar muitas vezes nele.

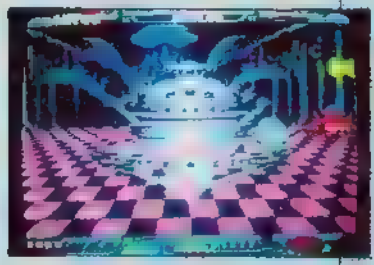
9 e 10 — Para matar este inimigo, atire várias vezes direto no ponto central

MEGADRIVE

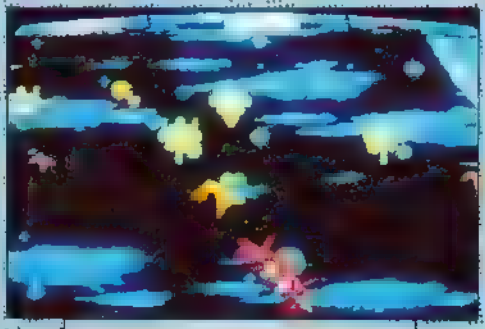
ESTRATÉGIAS

11 e 12 — Nesta fase, a dica é ficar sempre no centro da tela, para se proteger dos inimigos. Em todas as outras fases, procure achar um ponto seguro da tela. Para destruir o inimigo principal desta fase, você precisa destruir as esferas verdes que o protegem. Fique do lado direito da tela atirando.



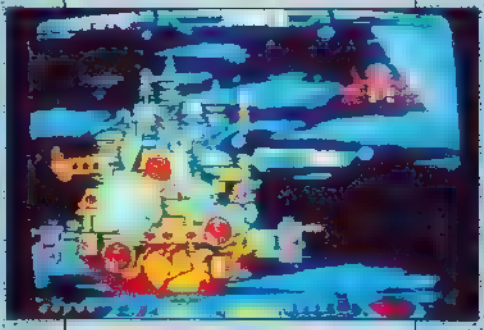


13 — Para acabar com o inimigo desta fase, basta destruir o retangulo laranja, na parte inferior dele. Atire várias vezes.



15 — Primeiro, desvie-se dos meteoritos.

14 — Como em todas as fases, o lance é tentar gravar o movimento que o inimigo faz, para poder acertar o tiro no lugar certo. Neste inimigo, é fácil atirar quando ele está longe.



16 — Para acabar com o inimigo final, destrua os canhões por onde ele atira. Ainda vão aparecer 3 serpentes saindo dele. Mate-as também.

Em 92, a magia do CD e games de arrepiar!

O ano de 1992 vai trazer *games* mais alucinantes do que nunca. As promessas são muitas. Novidades tecnológicas, além de muitos títulos quentes para tornar a sua diversão favorita ainda mais legal. O que vai pintar de mais interessante virá em forma de um disquinho prateado. É o *compact disc*, hoje uma unanimidade em áudio, que vai virar mania no setor de *games*.

Em 92, além do PC Engine no Japão e do TurboGrafx 16 nos Estados Unidos (ambos lançados pela NEC), mais consoles terão direito de conjugar um periférico muito interessante: o CD-ROM. O CD-ROM *drive* permite a leitura de *compact discs*. A grande vantagem é a capacidade de armazenamento desses pequenos discos, além de eles permitirem a gravação do áudio de forma tão fiel quanto nos CDs comuns.

As qualidades são bastante superiores também no que se refere aos gráficos. A explicação para isso é que um CD consegue comportar cerca de mil vezes mais informação do que um cartucho de 4 mega. Dessa forma, além de permitir jogos mais longos, o CD pode armazenar mais detalhes no desenho.

Os jogos em CD vão aprimorar ainda mais o chamado *state-of-the-art* (estado da arte), termo utilizado, em informática para designar os programas feitos em computação gráfica tão bem realizados que se aproximariam da arte. As produtoras de *software* estão criando títulos novos para os CD-ROMs, que realmente começam a deixar em dúvida se se trata de um jogo de um desenho animado.

Os jogadores de Mega Drive do mundo inteiro estão aguardando ansiosamente pelo Mega-CD, CD-ROM que a Sega vai lançar. Somente os japoneses já têm acesso a essa nova maravilha da tecnologia. Nos Estados Unidos, o Mega-CD será colocado no mercado antes de junho. E por aqui tudo indica que não será necessário esperar muito. A Tec Toy já anunciou que, se tudo der certo, até o fim do ano os brasileiros poderão jogar com os CDs.

A Nintendo está prometendo lançar o CD-ROM para o Super Nintendo e até para o próprio Nintendo de 8 *bits*. Vai chegar em outubro, desenvolvido pela Philips.

O CD-ROM será a grande vedete, mas os especialistas no mercado internacional também esperam um console de 32 *bits*. Fala-se muito a respeito de dois protótipos: O Giga Drive, que estaria sendo desenvolvido pela Sega, e o Jaguar, da Atari. Por enquanto, são só boatos, mas tudo indica que a indústria deva seguir o caminho da quinta geração. O tão falado Neo Geo foi um projeto que não pegou. Tem um preço alto, principalmente os cartuchos, não possui uma

Ayrton Senna testando seu game na Sega do Japão

oferta muito grande de títulos e na verdade não é um console de 32 *bits*. Ele possui um processador de vídeo de 32 *bits*, mas o microprocessador central é de 16. Durante o ano, ainda vai se ouvir falar muito a respeito da primeira máquina de 5ª geração a ser lançada.

No campo dos arcades, o que vai causar mais sensação serão os *games* com realidade virtual, que dão a sensação de que se está vivendo realmente o que aparece na tela do computador. Nos Estados Unidos, já está funcionando um simulador que utiliza os equipamentos próprios para os experimentos de RV, como a máscara com os monitores e um círculo, que fica em volta do usuário e capta os seus movimentos.

Nintendo softwares

Muitos cartuchos interessantes já estão chegando às locadoras. Para o Nintendo, deve estar estourando por aqui *The Simpsons 2*, um *game* tão divertido quanto o primeiro, com várias modalidades de jogos, mas um pouco mais fácil. No novo cartucho, Bart está mais impossível do que nunca. Anda muito de *skate*, passeia de barco e até se transforma em Batman.

Falando no velho Homem-Macaco, foi lançado também a segunda parte de Batman chamado de *Batman Return of the Joker*. O primeiro jogo lançado para o Nintendo não foi tão comentado quanto a versão para o Mega Drive. A continuação promete agradar aos *Nintendo players*. Quem já viu garante que os gráficos são comparáveis aos de 16 *bits*.

A *Família Addams* chega nesse início de ano em um superlançamento para o Nintendo. Mortícia, Gomez, Wednesday e toda a família mais macabra da televisão — e agora do cinema — vão te convidar para momentos agradáveis em seu horripilante castelo, com direito a bolo de morcego acompanhado obviamente por chá de arsênico.

Também inspirado em um sucesso de Hollywood só que dessa vez um mais antigo, é o game *Star Wars (Guerra nas Estrelas)*, trazendo as aventuras de Luke Skywalker em sua nave ao lado do piloto Han Solo, em busca da princesa Leia, raptada pelo vilão Darth Vader. Você ainda vai ouvir falar muito desse *game* que promete ser um dos grandes lançamentos desse começo de ano para o 8 *bits*. E a continuação não vai demorar. *The Empire Strikes Back (O Império Contra-Ataca)* já está para ser lançado no mercado americano.

Essa é para as meninas (e também meninos, por que não?). *Barbie* deve estar chegando em breve às locadoras e lojas especializadas. Não é uma nova versão da boneca mais famosa do mundo inteiro e sim um *game* especial com ela. A história não poderia ser mais apropriada. Barbie deve percorrer diversos mundos — Mall World, Underwater World e Soda Shop World — a fim de reunir roupas e acessórios.

Cartuchos para o Super Nintendo não faltarão. Em 92, sairão para o Super NES, entre outros cartuchos, *Big Run*, *Chessmaster*, *Hook* (baseado no recente filme de Steven Spielberg), *Might and Magic II* e *III*, *Robocop 3*, *Super Bases Loaded*, *The Simpsons*, *Super Adventure Island*, *Ultima IV* e... *Teenage Mutant Ninja Turtles*, a versão em 16 de um dos *games* favoritos dos jogadores de Nintendo — e parece que está saindo no Japão TMNT 3, para o 8 *bits*.

Ao alto, Toe Jam & Earl; à esq., o Sonic (Master); e Operation Wolf

Sega softwares

Janeiro traz bons lançamentos para o Master System, Mega Drive e Game Gear. Os jogadores de Master recebem finalmente sua versão de *Sonic, the*

Mega-CD: um superarquivo e alta fidelidade no áudio

Hedgehog, claro que sem toda a beleza dos gráficos de 16 *bits*. Mas o jogo não perde em emoção e velocidade, marca registrada do porco-espinho Sonic. *G Loc*, um dos primeiros lançamentos do Game Gear, também recebe versão para o Master, um simulador de combate aéreo que vai deixar os pilotos de plantão sem fôlego. *Operation World* já lançado para o Mega Drive, também promete fazer sucesso, por sua peculiaridade: é o primeiro jogo a utilizar o *joystick* e a Pistola Light Phaser ao mesmo tempo.

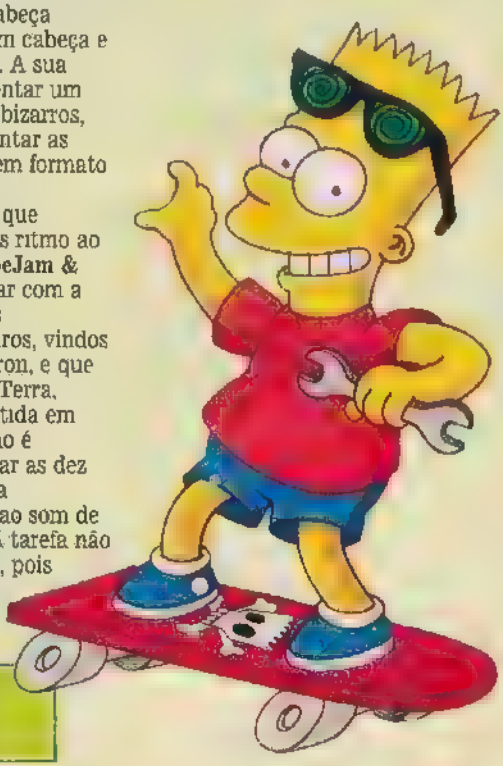
Para quem gosta de *games* de esporte, *Basketball Nightmare* é um jogo de basquete diferente, com uma partida noturna entre um time de colegiais e alienígenas.

No Mega Drive, há seis lançamentos interessantes. Destacamos três. **Streets of Rage**, um dos cartuchos mais esperados pelos megajogadores, é um excelente jogo de luta de rua, com inimigos radicais, como *punks*, mutantes e lutadores de kung fu, que você vai encontrar em diversos pontos de Nova Iorque. Permite a jogada em dupla. **Decap Attack** traz personagens esquisitos a começar pelo próprio herói: um ser com uma cabeça voadora e corpo sem cabeça e com olhos no peito. A sua missão aqui é enfrentar um monte de inimigos bizarros, até conseguir remontar as partes de sua ilha em formato de corpo.

Finalmente, o jogo que promete trazer mais ritmo ao seu Mega Drive, **ToeJam & Earl**. Você vai vibrar com a história desses dois alienígenas malandros, vindos do planeta Funkotron, e que acabam caindo na Terra, tendo sua nave partida em pedaços. Sua missão é ajudá-los a recuperar as dez partes da nave para reconstruí-la, tudo ao som de muito *rap e funk*. A tarefa não será tão fácil assim, pois dentistas malucos e mulheres com carrinhos de supermercados não vão deixar nossos amigos em paz.

O portátil da Sega também não foi esquecido e ganha mais cinco títulos nesse início de ano: **Crazy Company**, **Out Run** (que já fez bastante sucesso no Master System), **Ninja Gaiden**, **Space Battle**, **Woody Pop** e **Minigolf**.

E não se pode esquecer dos cartuchos que vão trazer o nosso tricampeão mundial de Fórmula-1 para os consoles. Ayrton Senna dará as dicas desse supersimulador de F-1 em que o piloto será você. O cartucho de Senna já está pronto e deverá sair em versões para o Master System, Mega Drive e Game Gear em um lançamento simultâneo no mundo todo — dessa vez os brasileiros vão conhecer o jogo ao mesmo tempo que os jogadores dos Estados Unidos e Japão, onde ele foi desenvolvido.



The Simpsons 1: Bart vai enlouquecer você

NINTENDO

ESTRATÉGIAS

FLYING WARRIORS

Na dimensão da escuridão

COMANDOS

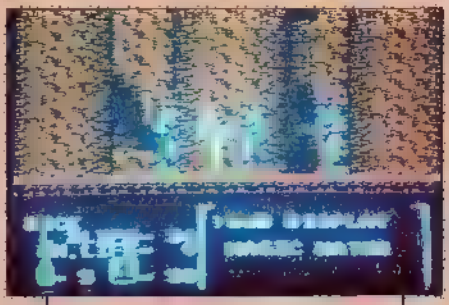
Botão A: para pular
Botão B: para chutar

Direcional movimenta o personagem para todos os lados. Serve para selecionar as magias. Para cima, combinado com os dois botões simultaneamente permite um golpe especial.

Os dois botões apertados ao mesmo tempo fazem com que se chute para os dois lados.

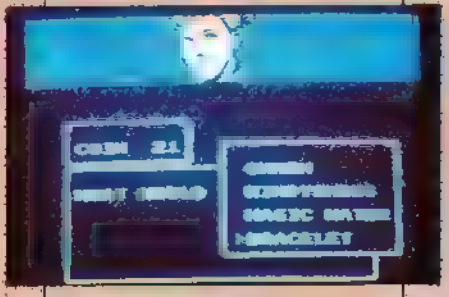
Neste jogo, você é um lutador de artes marciais e precisa livrar o planeta do domínio de Narga, o demônio. Você e seus cinco aliados são os Flying Warriors, guerreiros da Dimensão da Luz, e entrarão na Dimensão da Escuridão para combater Narga. Para isso, você conta com um instrutor

1 e 2 — No início do jogo, você tem aulas com o instrutor, aprendendo a atacar e se defender dos inimigos

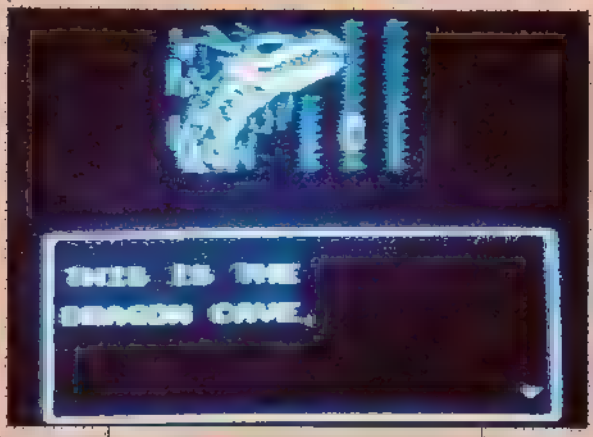


3 — O caminho inicial levara você a uma bifurcaçao Tome o caminho da direita. No final deste caminho, você encontrará uma blusa Pegue-a e volte para a bifurcação

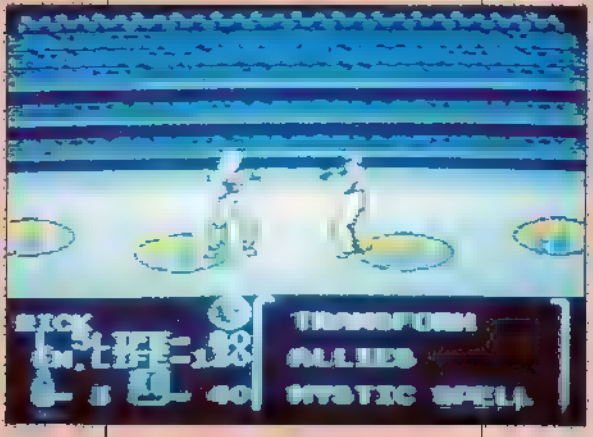
4 — Agora é preciso seguir pelo caminho da esquerda, onde no final, no topo de uma colina, estará uma mulher. Entregue a blusa para ela e receba uma passagem secreta Mas fique atento: para pegar a blusa você terá que enfrentar um inimigo. Espere ele descer do alto da tela, pule e chute-o várias vezes.



5 — A passagem secreta fornecida pela mulher dá acesso a caverna do dragão Já com a passagem, junte 20 moedas (que sao as bolinhas vermelhas que existem no caminho) e entre em uma loja Dentro da loja, selecione o bracelete.



6 — O próximo objetivo é chegar na caverna do dragao Selecione a *password* quando já estiver lá dentro. Com isso o dragao entregará o bracelete vermelho para que você enfrente e vença o inimigo, curiosamente chamado de Phantom



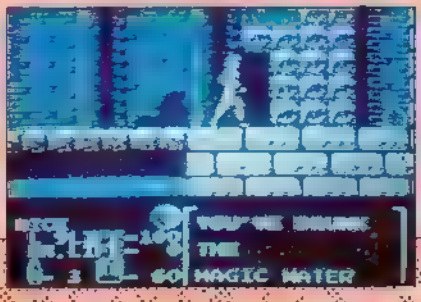
7 — Saindo da caverna, você entra em um torneio de lutas marciais, livre e boxe. Você terá vários adversários. No final depois de vencer o último inimigo, recebera o Talisma Mandara que dá o poder de transformação

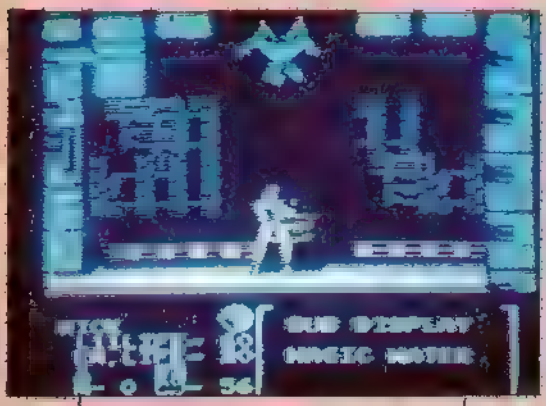
NINTENDO

ESTRATÉGIAS

8 e 9 O próximo cenário é uma floresta, onde você tem que procurar um jarro. Quando encontrá-lo, leve-o até a árvore dos espíritos. Na floresta, você vai contar com a ajuda de seus aliados.

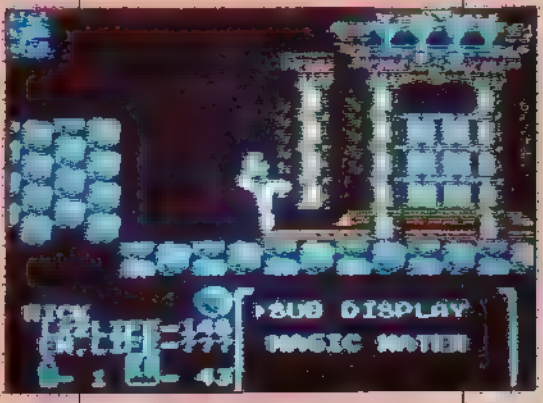
10 e 11 - Depois de sair da floresta, entre no castelo e encontre o tablete que está escondido ali. Quando já estiver com o tablete, leve-o até a estátua de Narga. Ali, selecione PUSH e você ganhará a passagem para o próximo estágio. A passagem está na cachoeira, em uma das plataformas que também o levará ao laboratório.



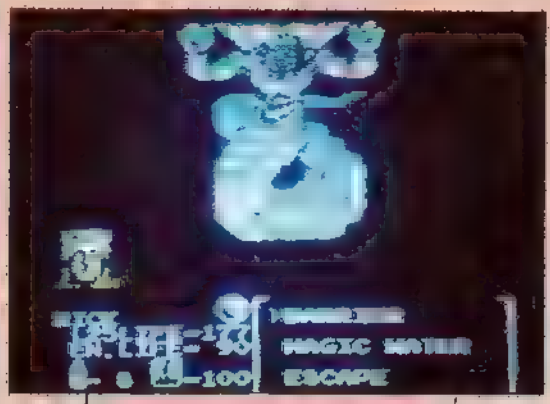


12 — No laboratório enfrente o inimigo da mesma forma que do início. Espere que ele desça, pule e chute-o.

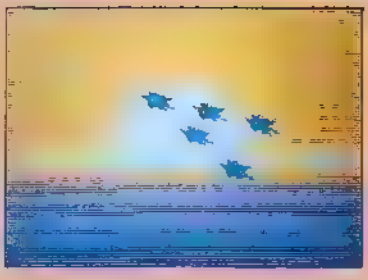
13 — Neste ponto, você se transformará em um herói Continue o percurso e você sairá no último estágio



14 — Enfrente agora os 5 inimigos que estão em seus castelos Para matá-los, use seus golpes precisos.



15 — Você chegou ao confronto final, contra Narga. A única maneira de matá-lo é usando magias. A estratégia para vencer Narga é a seguinte Para se defender, selecione BARRIER ou, se preferir fugir, selecione ESCAPE. É importante que você se defenda bem, pois assim seu KO (nível de magia) permanece cheio e você poderá usar a magia especial contra Narga



16 e 17 — Voce conseguiu vencer Narga, e colocou novamente o seu planeta no rumo da paz. Pode agora sair da Dimensão da Escuridão ao lado dos seus aliados, os Flying Warriors

O que saber antes de c

FINALMENTE as santas férias chegaram. No ano todo você malhou bastante, rachou de estudar e agora está aí de papo pro ar, curtindo a vida adoidado. Tem coisa melhor? Se você é um gamemaníaco, já deve estar detonando um monte de fitas legais. Por outro lado, pode ser que você ainda não tenha se ligado nessa: resolveu pedir o console este ano e ainda não se decidiu por qual você quer. Ou então, está a fim de trocar de *videogame*, pegar um modelo mais avançado. O mercado brasileiro já tem uma série de marcas, nacionais e importados, com preços para (quase) todos os bolsos. No Brasil, é possível encontrar com facilidade *videogames* dos sistemas Sega e Nintendo. O mais difundido até hoje no país é o sistema Sega, representado pela indústria de brinquedos Tec Toy. A Tec Toy fabrica os consoles e cartuchos para o Master System, Mega Drive e o portátil Game Gear — depois falaremos mais detalhadamente sobre cada um deles —, além de comercializar alguns acessórios importados, como *joysticks* incrementados. O Master System foi lançado em 1989 e conquistou um grande número de adeptos. Estima-se que mais de 400 mil Master estejam instalados em residências brasileiras. Neste ano, a Tec Toy lançou o Master System II, segunda versão desse *videogame* de 8 bits, correspondente à terceira geração, que tem como diferencial o fato de só trazer um joystick e ter o jogo Alex Kidd in Miracle World. No fim de 90, a Tec Toy lançou o Mega Drive, um videogame de 16 bits (quarta geração), que já conquistou muitos usuários. Entre os aparelhos fabricados aqui, o Mega é o mais caro, mas também o mais cobiçado. Os cartuchos de Master podem ser usados no Mega conectando-se um adaptador — verifique o preço dessa peça quando for comprar um Mega.

E para quem prefere levar o videogame para todos os lugares, a pedida é o Game Gear, também fabricado pela Tec Toy, com 8 cartuchos lançados. O Gear é um portátil colorido e trabalha com seis pilhas pequenas ou com adaptador de força — comprado à parte. Aliás, se é sua intenção adquirir um Gear, prepare-se para fazer um estoque de pilhas alcalinas, nem pensar em outro tipo, pois ele consome bem. Ele custa um pouco mais caro que o Master e um pouco menos que o Mega. Mas é um game versátil, pois poderá se transformar em uma TV portátil, em breve. A Tec Toy está planejando

Acima, o Super Charger, que aceita o padrão Nintendo japonês. Ao lado (dir.), o Master System II e, ao lado, o portátil Game Gear

omprar seu game

lançar o tuner (adaptador) que permitira a sintonia de canais de TV
Definitivamente tire da sua cabeça a possibilidade de colocar um cartucho Sega em um console Nintendo ou vice versa São sistemas completamente incompativeis
A Nintendo, que lidera os mercados japonês e americano, ainda nao escolheu com qual empresa ira se associar para fabricar seus games e consoles no pais Mesmo assim e possivel comprar consoles compativeis com o Nintendo Entertainment System (NES como e conhecido pelos americanos)

Antes de mais nada e preciso que voce entenda a respeito da compatibilidade entre os modelos compativeis com Nintendo Existe o padrão americano e o japones que é seguido pelos clones — os aparelhos que copiam o sistema Nintendo O padrão americano usa cartuchos e conectores de 72 pinos enquanto que o japones utiliza o de 60 pinos Para usar a fita de um padrao em um console diferente, basta usar um adaptador — muito facil de encontrar Dessa forma, se voce adquire um aparelho compativel com Nintendo americano pode usar fitas japonesas sem problemas e vice versa

Os aparelhos fabricados no pais compativeis com o padrao Nintendo americano (NES) sao o Phanton System da Gradiente e o Hi-Top Game da Milmar A Dismac fabricava o B.t System, seguindo o padrão Nintendo mas segundo informações da propria empresa a produçao foi interrompida, agora, provavelmente ainda e possivel encontrar o Bit System nas lojas
Entre os compativeis com padrão japones fabricados aqui se encontram o Dynavision III, fabricado pela Dynnacon e o Top Game VG 9000, da CCE Estes dois modelos possuem uma particularidade aceitam os dois tipos de cartuchos, japoneses e americanos E tem também o importado Super Charger que aceita o padrao japones
Algumas lojas comercializam o verdadeiro Nintendo Entertainment System importado dos Estados Unidos E ja esta disponivel por aqui o Super NES ou Super Famicon game de 16 bits lançado pela Nintendo no final do ano passado no Japao e em setembro nos Estados Unidos É sempre importante checar se o console esta transcodificado ou nao para o nosso sistema de cores (PAL-M Caso nao esteja faça o orçamento desse serviço em uma assistencia tecnica antes de se decidir pela compra
O portatil da Nintendo o Game Boy tambem pode ser encontrado em varias lojas especializadas Ele e preto e branco mas possui uma lista de cartuchos bastante grande à sua disposição.
Decidiu qual game voce vai comprar? Então boa diversao Aproveite bem as férias para se tornar um game fera!!

ESTRATÉGIAS

S.C.A.T.

Torne-se um guerreiro mutante

COMANDOS

Botão A	Movimenta satelites
Botão B	Tiros.

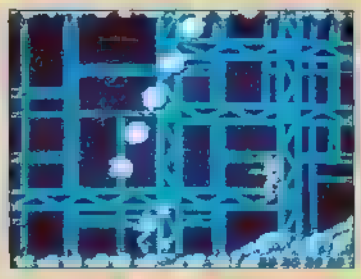
No ano de 2029, a Terra sofre um ataque alienigena. Você é um guerreiro destacado para proteger o planeta. Para isso, vai se transformar num mutante meio homem, meio máquina, que faz parte da S.C A.T

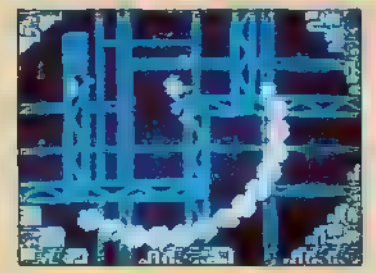
Special Cybernetic Attack Team (Equipe Especial de Ataque Cibernético) Durante cinco fases vai enfrentar estranhos seres e robôs alienigenas

O jogo começa com seis vidas e, para não morrer, é preciso ter sempre as energias recarregadas. Para isso, em todas as telas em que aparecer um quadradinho cinza com a letra R, pegue-o e recarregue sua energia. As opções de tiro são: L (laser), B (bomba) e W (mais potente e abrangente). O quadradinho com a letra S dá mais velocidade ao personagem

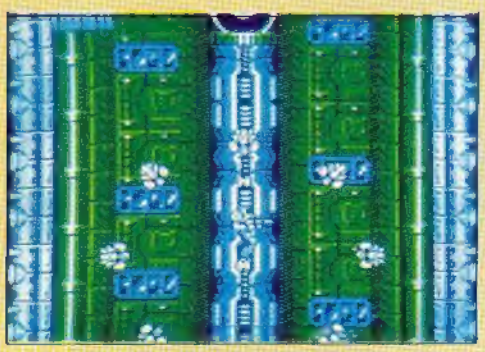
Para sua proteçao, além dos tiros, você conta com dois satélites. Voce tem também a opção de posicionar esses satélites da forma como quiser (use o botão A)

1 — (1ª fase) Para matar esse inimigo, a melhor arma é o W Preste bastante atençáo nos tiros que ele dá (dos canhoes) e do *laser* que sai de seu nucleo verde

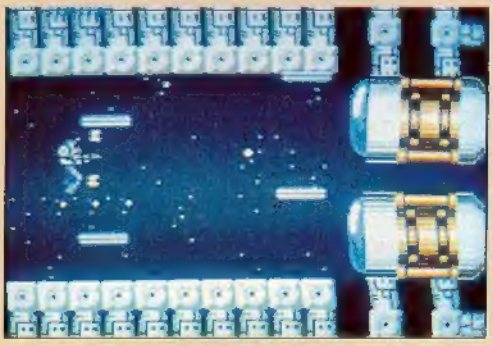


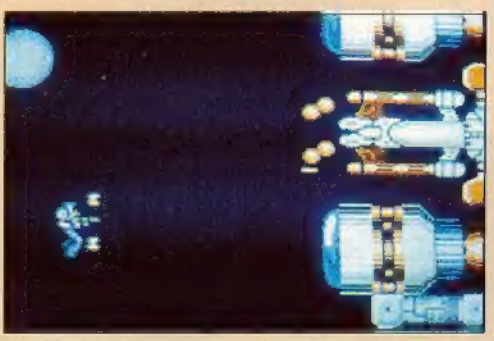


2 e 3 — (2ª fase A dica é atirar varias vezes na cabeça da serpente Tente tambem gravar o caminho que ela faz na tela, para poder se desviar com maior facilidade Da primeira vez que a cobra aparece, ela vem da direita depois, da esquerda, de cima, da esquerda, e de baixo, à direita

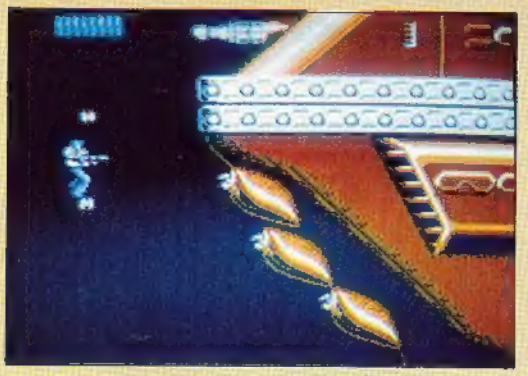


4 — (3ª fase) Nesta fase, quando estiver dentro do tubo, subindo, vários inimigos vão aparecer, cercando você. O melhor é ficar no meio deles (posicione os satélites para cima e para baixo). Agora você consegue sair por cima, rapidamente.

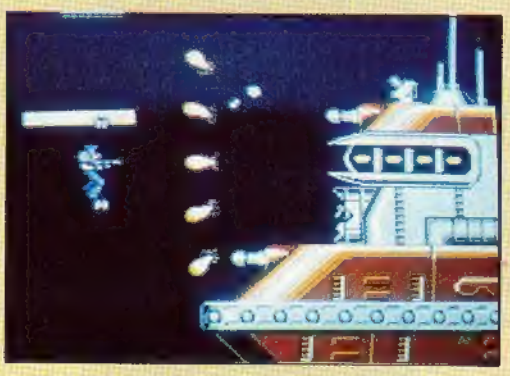




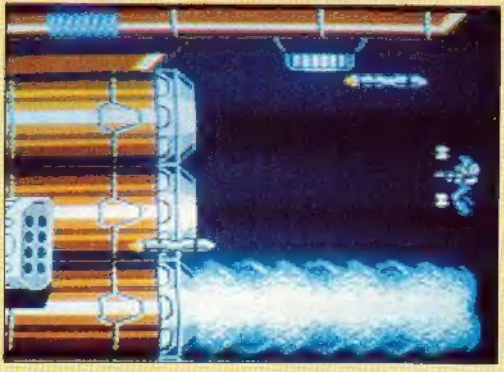
5 e 6 — (3ª fase) O inimigo final desta fase deve ser destruído com duas modalidades de ataque. Primeiro, atire nos dois canhões e também no do meio. Depois, é só atirar no canhão do meio. Aqui, a melhor arma é o W.



7 — (4ª fase) Aqui, você terá que contornar a nave Atlantis. O objetivo é destruir a cabine, que fica no centro da nave, e as turbinas, no fim do percurso.



8 — (4ª fase) Para destruir a cabine, você precisa acertar as janelas que ficam embaixo do canhão. Depois, ao descer em direção às turbinas, é melhor pegar o quadradinho com o S, para aumentar a velocidade e se desviar dos raios que saem delas (isso será importante também na próxima fase).



9 — (4ª fase) Nas turbinas, desvie-se dos raios e atire até destruí-las.

NINTENDO

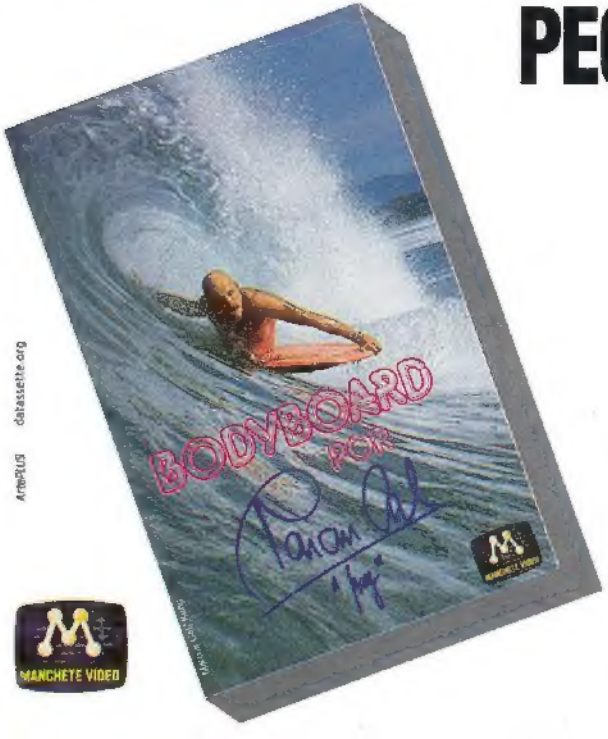
ESTRATÉGIAS

10, 11, 12 e 13 — (5ª fase) Agora, você precisa se desviar dos raios que batem nas paredes. A maneira mais fácil é tentar gravar os pontos onde eles batem e ficar entre esses pontos, protegidos.

14 e 15 — (5ª fase) Contra o inimigo final, a melhor estratégia é desviar-se dos *lasers* que ele manda e atirar várias vezes bem no meio da caveira, até que você o destrua.

16 — Finalmente, você conseguiu livrar a Terra da ameaça alienígena.

ANTES DE PEGAR AS MELHORES ONDAS, PEGUE A MELHOR FITA.



O Body Board vem crescendo cada vez mais no Brasil e no mundo. E para aproveitar todas as emoções desse esporte, o praticante precisa conhecer alguns segredos. Por isso a Manchete Vídeo está oferecendo um preço especial para a fita BODY BOARD POR MARCUS CAL "KUNG" — 30.000,00. Trata-se de um vídeo didático, apresentado pelo pioneiro do esporte no Brasil, Marcus Cal "Kung". Com essa fita, você vai aprender a reconhecer uma boa prancha, escolher as melhores ondas e executar as manobras mais radicais. Tudo muito bem explicado e com altíssimo padrão de qualidade em gravação. O primeiro passo para praticar o Body Board é entrar na onda da Manchete Vídeo.

MANCHETE VÍDEO
Rua do Russell, 804/11º andar — Tel.: (021) 285-0033 — ramais 441/415 — CEP: 22210 — RJ

Para você adquirir a fita BODY BOARD por Marcus Cal "Kung" basta escrever para o nosso endereço solicitando quantas fitas você deseja receber.

Formas de pagamento:
Cheque nominal à Bloch Produções Ltda. ou através do seu cartão de crédito. Favor colocar na carta sua assinatura e o nº do seu cartão. Os cartões autorizados para débito são:

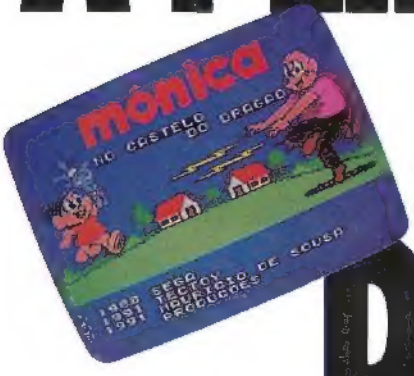
- American Express
- Credicard
- Nacional
- Bradesco/Visa
- Diners Club

Este preço de **Cr$ 30.000,00** é válido até o dia **03/02/92**.

MANCHETE VÍDEO

ArteBLUS dasassette.org

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.



Master System®

"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aprender que enfrentar a Mônica não é brincadeira.

TEC TOY